Die Fugger II

Das Handbuch

SUNFLOWERS
the world of entertainment

Inhalt

Der technische Teil:

1. Anforderungen an Ihren PC ..... Seite 6
2. Installation und Konfiguration ..... Seite 6
3. Einige Worte der Entwickler ..... Seite 7
4. Die Steuerung ..... Seite 8
5. Los get's – Eine Partie starten ..... Seite 9
6. Das Banner ..... Seite 10
7. Im Kontor ..... Seite 12
8. Das Schicksal meint es gut... – Ereignisse ..... Seite 29
9. Geschehnisse in Mittelland ..... Seite 30
10. Hilfe ein Überfall – Der Kampf ..... Seite 31
11. Besondere Ereignisse ..... Seite 34
12. Anhang I – Ämterverteilung ..... Seite 36
13. Anhang II – Wer ernennt wen? ..... Seite 37
14. Anhang III – Produktionsverhältnisse ..... Seite 38

Wichtige Hinweise zum Spiel:

Einleitung ..... Seite 39
Die Karte von Mittelland ..... Seite 40
Mittelland – Eine kleine Geographie ..... Seite 41
Der Handel ..... Seite 42
Über die Relationen ..... Seite 44
Eine ehrbare Karriere ..... Seite 47
Mittel und Wege ..... Seite 49
Die Gesetzbücher ..... Seite 53
Die Familie – Wie gründe ich eine Dynastie ..... Seite 56
Schicksalsschläge – Ein Brief aus dem Kerker ..... Seite 58
Schlösser, Degen, wilde Feste ..... Seite 60
Zum finst'ren Räuberthume ..... Seite 62
Begegnungen mit wundersamen Gestalten ..... Seite 64
Index ..... Seite 65

Der technische Teil

1. Anforderungen an Ihren PC

1.1 Geschwindigkeit und Betriebssystem

„Die Fugger II" kann auf einem PC (ab 486er) gespielt werden, der über wenigstens 8 MB Hauptspeicher sowie ein Double-Speed CD-ROM-Laufwerk verfügt. Ein Standard-VESA-Treiber zur Darstellung der SVGA-Grafiken muß installiert sein.
Minimale Anforderungen: 486er mit 33 MHz und 8 MB Hauptspeicher, ab MS-DOS Version 3.3, ISA-Bus-Grafikkarte mit wenigstens 0,5 MB Videospeicher sowie Double-Speed CD-ROM-Laufwerk.
Empfehlenswert: 486er mit 66 MHz und 8 MB Hauptspeicher, VLB- oder PCI-Grafikkarte mit 1 MB Videospeicher und 4x-Speed CD-ROM-Laufwerk. Ein Pentium-PRO-Prozessor bewältigt die ihm gestellten Aufgaben ebenfalls.
Betriebssystem: „Die Fugger II" läuft unter MS-DOS ab der Version 3.3 mit 8 MB, unter Windows 3.1, Windows NT und Windows 95 im DOS-Modus mit 8 MB und unter OS/2 in einem DOS-Vollbild mit 8 MB.

1.2 Grafik

„Die Fugger II" kann in zwei Farbauflösungen gespielt werden. Verfügt Ihr PC über 8 MB Hauptspeicher, so können Sie zwischen SVGA-Grafik mit 256 Farben und Hi-Color-Grafik mit 32768 Farben wählen. Beide Auflösungen benötigen lediglich einen Standard-VESA-Treiber (z.B. UNIVBE).

1.3 Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe

Das Spiel unterstützt die folgenden Soundkarten:
- Soundblaster2.0 in 22 KHz Mono
- Soundblaster in 22 KHz Mono
- Soundblaster-Pro bis 22 KHz Stereo/Pro 2
- Soundblaster-16 bis 44 KHz Stereo
- SB–AWE-32 bis 22 KHz Stereo
- Mozart Wavetable 22 KHz Stereo
- Sound Galaxy 16 in 22 KHz Stereo
- Roland-LAPC-1 (keine Sprachausgabe)
- General-MIDI-Karten mit Soundblaster-Kompatibilität

2. Installation und Konfiguration

Zur Installation von „Die Fugger II" legen Sie die Fugger-II-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk (im folgenden Beispiel d:), wechseln auf das entsprechende Laufwerk durch Eingabe von:
d: (ENTER)
Sollte Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht d: sein, so geben Sie den entsprechenden anderen Laufwerksbuchstaben ein, beispielsweise e: (ENTER) oder f: (ENTER).
Rufen Sie nun das Installationsprogramm auf:
install (ENTER)
Das „Die Fugger II"-Installationsprogramm heißt Sie nun willkommen.

HINWEIS: Die meisten Fenster in „Die Fugger II" können durch Drücken der rechten Maustaste verlassen werden.

Nun wird der freie Platz auf Ihrer Festplatte angezeigt, und Sie können sich entscheiden, welche Art der Installation Sie durch-

führen lassen möchten. Bei minimaler Installation werden nur die wichtigsten Dateien auf Ihre Festplatte kopiert – Sie sparen Festplattenspeicher. In diesem Fall werden jedoch während einer Partie „Die Fugger II“ viele Daten von CD gelesen, was zu Wartezeiten während des Spiels führen kann. Für schnellen Spielfluß ist daher insbesondere auf langsameren PCs die normale Installation empfehlenswert.

Sie können nun wählen, ob das Spiel in 256 Farben oder in 32.768 Farben installiert werden soll (siehe Punkt 1-2).
Klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf die gewünschte Version der Installation.
Geben Sie jetzt über die Tastatur das gewünschte Verzeichnis ein, oder übernehmen Sie die Vorgabe „C:\FUGGER2“ durch Betätigen der RETURN-Taste.
Bestätigen Sie in dem nun geöffneten Fenster Ihre Angaben mit der linken Maustaste. Wenn Sie ein langsames CD-ROM Laufwerk besitzen erscheint nun die Empfehlung, die Animationen im Spiel verkleinert abspielen zu lassen. Sie können hier zwar trotzdem die volle Größe wählen, die Animationen im Spiel könnten in dieser Konfiguration jedoch stockend ablaufen.
Nach dieser Auswahl werden die erforderlichen Daten auf Ihre Festplatte kopiert. Schließen Sie nach erfolgreicher Installation das Informationsfenster durch Drücken der rechten Maustaste.
Sie gelangen nun automatisch in das Sound-Menü zur Einstellung Ihrer Soundkarte. Wenn Sie keine Soundkarte besitzen, klicken Sie einfach auf die rechte Maustaste, ohne eine Soundkarte auszuwählen. Nach der Auswahl einer Soundkarte und deren Autodetect (bzw. Einstellung von Port-Adresse und IRQ) können Sie sich mit der Option „Test“ vergewissern, ob Ihre Karte korrekt konfiguriert wurde. Der Soundcheck wird durch Drücken der rechten Maustaste gestoppt. Klicken Sie nun auf „Soundkarte aktivieren.“ Es erfolgt eine Abfrage, ob Sie die Soundeffekte auf Ihre Festplatte kopieren lassen möchten, um so die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen. Nach dem Kopiervorgang bzw. Auswahl von „Nein“ schließen Sie das Sound-Menü durch Drücken der rechten Maustaste.

HINWEIS: Wenn Sie sowohl eine Roland-LAPC-1-Karte als auch eine Soundblaster-kompatible Karte besitzen, so können Sie beide Karten aktivieren. In diesem Fall erfolgt die Musikwiedergabe über die Roland-LAPC-1, Effekte und Sprachausgabe werden über die Soundblaster-Karte abgespielt!

Die Installation und Konfiguration von „Die Fugger II“ ist nun abgeschlossen. Durch Eingabe von
„fugger2 “ (ENTER) im entsprechenden „Die Fugger II“-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte betreten Sie nun eine Welt voller Intrigen und politischer Ränkespiele.
Mögen Sie zu Reichtum und Ansehen kommen! Viel Erfolg!

HINWEIS: Das Konfigurations-Menü für Ihre Soundkarte können Sie nach abgeschlossener Installation jederzeit im Optionsmenü des Spieles (siehe S.12) sowie durch Eingabe von „sndsetup“ im entsprechenden „Die Fugger II“-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte wieder aufrufen.

3. Einige Worte der Entwickler

3.1 Liebe Frauen!

Leider – bei den meisten Computerspielen dieser Tage vielleicht auch aus gutem Grund – sind Sie unter den Spielern im-

mer noch in der Minderheit. In „Die Fugger II“ werden Frauen und Männer völlig gleichberechtigt behandelt, das heißt, Frauen stehen die gleichen Titel und Ämter offen wie Männern. In der Tat genießen Sie sogar einen kleinen Vorteil. Da wir die Ämter zu drei Vierteln mit Männern vorbesetzt haben, wirken Ihre Bestechungen besser – das jeweils andere Geschlecht zeigt sich solchen „Überzeugungsversuchen“ gegenüber aufgeschlossener. Außerdem haben Sie, so Sie denn heiraten möchten, ganz einfach die bessere Auswahl...
Die eben beschriebene Vorbelegung der Ämter Mittellands ist ein Tribut an die Tatsachen des 17. Jahrhunderts.

3.2 Zur Rolle der Kirche

Viele Kriege sind im Namen des Glaubens ausgefochten worden. Der Dreißigjährige Krieg ist für die deutsche Geschichte wohl das beste Beispiel. Da in Deutschland zur Zeit 54% der Gläubigen dem evangelischen Glauben zugehören und 46% der Menschen dem katholischen Glauben anhängen, haben wir uns dazu entschlossen, eine fiktive kirchliche Ämterhierarchie in das Spiel zu integrieren. Die von uns gewählten Amtsbezeichnungen entstammen teils der evangelischen, der katholischen oder auch der anglikanischen Kirche. Wir erheben hiermit keinen Anspruch auf eine realitätsgerechte Wiedergabe der Verhältnisse, meinen aber, so eine für die meisten Glaubensrichtungen akzeptable Lösung gefunden zu haben.

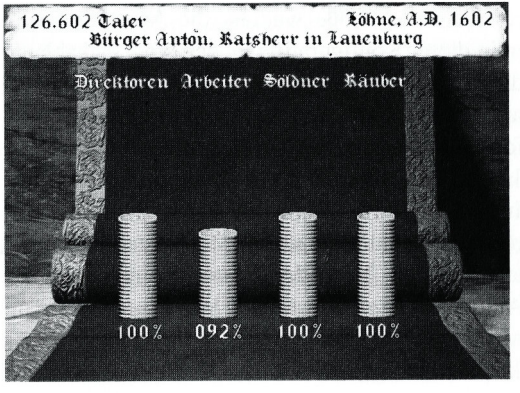
4. Die Steuerung

Die Fugger II wird komplett mit der Maus gesteuert, lediglich bei einer Namenseingabe, während einer Versteigerung (Sie geben ein Gebot ab) oder bei einem Überfall (Sie wollen die Taktik Ihrer Mannen ändern) kommt die Tastatur zum Einsatz. *Jede Aktion im Spiel wird durch Drücken der linken Maustaste ausgelöst!*

ICONS – Ein Mausklick auf ein Grafikicon führt entweder eine Aktion durch oder öffnet ein neues Fenster.

KONTAKTFLÄCHEN – Wenn Sie im Kontor die Maus beispielsweise auf den Schreibtisch bewegen, so leuchtet in goldener Schrift *Schreibstube* auf. Bewegen Sie die Maus vom Schreibtisch weg, so verschwindet der Begriff wieder. Solche Kontaktflächen öffnen Fenster oder komplette neue Spielbildschirme.

ZAHLEN – Bewegen Sie im Kontor die Maus auf die Truhe – *Bezahlung* leuchtet auf. Drücken Sie die linke Maustaste. Sie gelangen in den Spielbildschirm *Bezahlung* und sehen vier Münzsäulen. Bewegen Sie die Maus in die obere Hälfte der



Einer-Stelle auf eine der Zahlen unterhalb der Säule Arbeiter. Ein „+“ erscheint im Mauszeiger. Drücken Sie die linke Maustaste. Sie haben soeben die Bezahlung Ihrer Arbeiter um 2 Prozent verbessert. Bewegen Sie die Maus in die untere Hälfte der Zehner-Stelle, ein „-“ erscheint. Klicken sie jetzt die linke Maustaste. Die Bezahlung Ihrer Arbeiter liegt nur noch bei 92 Prozent des normalen Lohns. Zahlen werden also komplett mit der linken Maustaste eingestellt, wobei gilt: Befindet sich der Mauszeiger in der oberen Hälfte der Zahl, so wird die entsprechende Ziffer erhöht, in der unteren Hälfte wird sie erniedrigt.

TEXTE – ähnlich wie Zahlen werden auch Texte eingestellt. Wenn ein Text veränderbar ist, so leuchtet er auf, wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen: Goldene Texte in gelbgold, schwarze Texte in rot. Anstelle des „+“ Zeichens erscheint auf Texten im Mauszeiger jedoch ein nach oben zeigender Pfeil in der oberen Texthälfte; das heißt: Beim Drücken der linken Maustaste soll zum folgenden Text geschaltet werden. In der unteren Texthälfte erscheint im Mauszeiger ein nach unten gerichteter Pfeil; der vorhergehende Text wird beim Linksklicken angezeigt.

Jedes Fenster wird durch Drücken der rechten Maustaste geschlossen – jeder Spielbildschirm wird durch Drücken der rechten Maustaste verlassen!

Bewegen Sie im Kontor die Maus auf die Statistik–Tafel oberhalb der Truhe. Klicken Sie links. Das Spielstand–Fenster wird geöffnet. Es ist kein Icon sichtbar, mit dem Sie das Fenster wieder schließen könnten. Drücken Sie die rechte Maustaste. Das Fenster wird geschlossen. Bewegen Sie die Maus auf das Kreuz im Kontor. Klicken Sie links. Das Bild einer Kirche erscheint. Klicken Sie rechts. Der Bildschirm „Kirche“ wird verlassen.

Sie können durch einen Rechtsklick nichts falschmachen! Wenn Sie im Kontor rechtsklicken, so beenden Sie Ihre Runde. Daher werden Sie hier sicherheitshalber gefragt, ob dies Ihr Wunsch war.

5. Los geht's – eine Partie starten

Wenn Sie „Die Fugger II“ zum ersten Mal starten, werden Sie gefragt, wie viele Spieler mitspielen wollen. Eine Partie kann mit bis zu sechs Spielern gespielt werden. Nun werden Sie gefragt, wie schwer Ihre Aufträge sein sollen.

Sie können das Spiel nun ganz ohne Aufträge spielen, das heißt, nach einigen Generationen wird Ihre Dynastie vielleicht einen Fürsten hervorbringen, eventuell auch einen Räuberhauptmann, der die Lande mit Unheil überzieht, doch so gibt es kein eigentliches Spielziel – Sie spielen einfach so zum Spaß. Wenn Sie sich jedoch dafür entscheiden, das Spiel mit Aufträgen zu spielen, so kann Ihre Wahl folgendes bedeutet:

LEICHT: Sie erhalten etwa den Auftrag, Bürgermeister in einer Stadt zu werden, oder aber Sie sollen einen gewissen Titel erreichen.

MITTEL: Vielleicht werden Sie beauftragt, ein Schloß mit weitläufigen Ländereien, Park und Nebengebäuden Ihr Eigen zu nennen, sie könnten auch eine kriminelle Laufbahn

einschlagen und müssen gegen bestimmte Gesetze von Mittelland verstoßen.

SCHWER: Sie sollen Großkanzler werden oder in den Besitz aller drei Zollburgen gelangen, schwerste Aufgaben harren ihrer Bewältigung.

Wie dem auch immer sei, wenn Sie sich entscheiden, mit Aufträgen zu spielen, so wird das Spiel in vielerlei Hinsicht den Charakter eines Brettspieles annehmen, und sei es nur, daß Sie sich einen Kaffee holen wollen und nach wenigen Schritten umkehren, um Ihre Auftragskarte mit in die Küche zu nehmen; die anderen Spieler kommen schließlich noch schnell genug hinter Ihr Auftragsziel...

Nachdem diese Angaben gemacht sind, werden die Spieler der Reihe nach gebeten, ihren *Namen*, ihr *Geschlecht* und ihren *Glauben* anzugeben. Da im 17. Jahrhundert bzw. zur Zeit des Dreißigjährigen Krieges in Deutschland hauptsächlich der katholische und der evangelisch (lutherische) Glaube verbreitet waren, kann die Religion zu Beginn des Spiels nur zwischen diesen beiden gewählt werden. Im Laufe des Spiels können Sie jedoch auch aus der Kirche austreten...

Sie wählen nun Ihre *FARBE*. Diese Farbe wird Sie das Spiel über begleiten, sei es, daß Ihre Fahne bei Ihren Niederlassungen in dieser Farbe aufgepflanzt wird oder Ihre Söldner oder Räuber in Ihren Farben kämpfen.

Als nächstes wählen Sie Ihren sogenannten *„Hot-Key"*. Dies ist eine Taste, mit der Sie später im Spiel bei bestimmten Gelegenheiten agieren können. Bei Versteigerungen führt ein Druck auf Ihren Hotkey dazu, daß Sie ein Gebot abgeben, bei einem Überfall können Sie so die Taktik einer jeden Einheit verändern, die unter Ihrem Kommando steht.

Jetzt betritt *Ihr Onkel* die Bühne des Geschehens. Er *vererbt Ihnen eine Niederlassung* in einer der unbedeutenderen Städte von Mittelland.
Sie werden nun gefragt, ob Sie mit Ihren Eingaben zufrieden sind. Bemerkt sei hier, daß lediglich die ersten vier der sechs zu Spielbeginn zu vergebenden Städte schiffbar sind. Das heißt, von Moortal und Falkenhorst kann kein Handel mit Schiffen betrieben werden. Dies ist allerdings kein gravierender Nachteil.

Wenn Sie mit Aufträgen spielen, werden Sie gebeten, eine Auftragskarte in der dem von Ihnen gewählten Schwierigkeitsgrad entsprechenden Farbe zu ziehen. Geben Sie eine beliebige der drei Geheimnummern ein, Ihr PC weiß nun, welchen Auftrag Sie haben und kann später im Spiel erkennen, wann Sie Ihren Auftrag erfüllt haben.

6. Das Banner

Das Banner im oberen Teil des Bildschirms begleitet Sie in den meisten Spielbildschirmen. Im Banner werden das aktuelle Jahr, Ihr Bargeld, Ihr Titel und Ihr Amt angezeigt.

6.1 Bestechungen und andere Schandtaten – Die Auswahl eines Amtes

Immer dann, wenn das Banner am Bildschirm zu sehen ist, haben Sie die Möglichkeit, Bestechungen vorzunehmen. Klicken Sie dazu die Taler-Anzeige links oben an: Eine Karte des Fürstentums erscheint. Über der Karte wird der Ort angezeigt, an dem Sie jemanden bestechen wollen. Sie können jede der *zehn Städte,* eine der *drei Grafschaften* oder aber *das gesamte Fürstentum* sowie eine *Zollburg* oder ein *Räuberlager* auswählen. Ein Rahmen erscheint um das jeweilige Ziel. Klicken Sie beispielsweise auf Fürstenbrück im Zentrum der Karte, so wird ein Ämterbaum angezeigt, der die politischen Verhältnisse in der Stadt wiedergibt.
(Zur *Auswahl des gesamten Fürstentums:* Bewegen Sie die Maus auf dem großen See im Zentrum der Karte und klicken links, so wird ein Ämterbaum der höchsten fürstlichen Ämter angezeigt.)

Zu oberst steht der Bürgermeister, darunter Baumeister, Richter und Kämmerer, unten schließlich die drei Ratsherren. Unter jedem der Ämter befindet sich ein schwarzer Balken, der angibt, welches Ansehen Sie beim Amtsinhaber genießen. Je breiter der Balken, desto besser für Sie. Ganz unten auf dieser Seite haben Sie die Option, zu den kirchlichen Ämtern zu wechseln, die in einer Stadt aus zwei Priesterämtern und dem Amt des Domherren bestehen. Ein schmales Kreuz rechts vom Balken bedeutet, der Amtsinhaber ist evangelischen Glaubens, ein breiteres Kreuz weist auf dessen katholischen Glauben hin. Wenn Sie zum Beispiel den Baumeister bestechen wollen, so klicken Sie auf sein Amt. Ein Fenster erscheint, Sie können die Summe eingeben und die Taler fließen lassen. Wenn Sie dem Baumeister eine entsprechend hohe Summe gegeben haben, so wird sich dies positiv in Ihrem Ansehen niederschlagen, und der schwarze Balken unterhalb des Baumeisters wird sich nach der Bestechung verbreitert haben. Bedenken Sie: Sollten Sie den gleichen Glauben haben wie das „Opfer" Ihrer Bestechung, so wird der Ihnen erwachsende Vorteil größer sein, als bei jemandem mit anderer Glaubensrichtung.
Dieser Mechanismus des Auswählens eines Amtes wird an vielen Stellen im Spiel benutzt und ist hier noch einmal zusammengefaßt.

1. Stadt, Grafschaft, Fürstentum, Räuberlager oder Zollburg wählen
2. Weltliche oder kirchliche Ebene wählen
3. Amt wählen

6.2 Spieloptionen

Wenn Sie auf eine andere Stelle als die Taleranzeige im

Banner klicken, so öffnet sich der Marktplatz, das Optionen-Fenster. Hier haben Sie folgende Möglichkeiten:

6.2.1 Speichern

Klicken Sie auf das Schild mit dem Buchstaben „S". Sie können bis zu fünf Spielstände mit einem Kommentar versehen und speichern.

6.2.2 Laden

Ein zuvor gespeichertes Spiel kann über Klicken auf das Schild „L" fortgesetzt werden.

6.2.3 Grafik

Hier können Sie die Farbauflösung zwischen 256 und 32.768 Farben wählen, die Fenstergröße für die Animationen einstellen und die Ablaufgeschwindigkeit von Texten (Scrollgeschwindigkeit) bestimmen.

6.2.4 Musik

In diesem Fenster stehen Ihnen drei Lautstärkeregler für Digital-Sound, Musik und Sprache zur Verfügung. Sie können weiterhin die Sprachausgabe ein- oder ausschalten und Ihre Einstellungen durch einen „Soundcheck" überprüfen. Durch den Menüpunkt „Soundkarten..." gelangen Sie in das Sound-Menü (siehe S.7).

6.2.5 Optionen

Sie können die Geschichtsschreibung (historische Ereignisse), Abenteuer (Sub-Plots), das Schicksal (Zufallsereignisse), Hilfe von Jakob Fugger (Spielhilfen) und Warnungen ein- oder ausschalten. Wenn Sie mit eingeschalteten Spielhilfen spielen, so werden Sie etwa auf Fehler bei Ihrem Handel hingewiesen oder gewarnt, wenn sich Ihr Bildschirmleben dem Ende zuneigt, Sie jedoch keine Kinder haben, um weiterspielen zu können. Wenn Sie „Runde bestätigen" einschalten, so werden Sie nach einem Rechtsklick im Kontor gefragt, ob Sie Ihre Spielrunde wirklich beenden wollen. Durch Anschalten von „Spieler ankündigen" wird vor jeder Runde der Name des Mitspielers angezeigt, der als Nächstes spielt. Schalten Sie „Zeugen & Plädoyers" aus, so verkürzen Sie die Gerichtsverhandlungen.

6.2.6 Neuer Spieler

„Die Fugger II" gestattet es Ihnen, auch während einer laufenden Partie weitere Spieler aufzunehmen, sofern noch nicht alle sechs möglichen Startorte vergeben sind. Wenn Sie beispielsweise zu zweit bereits bis zum Jahr 1617 gespielt haben und ein Dritter mitspielen möchte, wird er das Spiel mit dem durchschnittlichen Vermögen der beiden Anderen beginnen; ein Amt und einen Titel wird er sich freilich erst erarbeiten müssen.

6.2.7 Spiel beenden

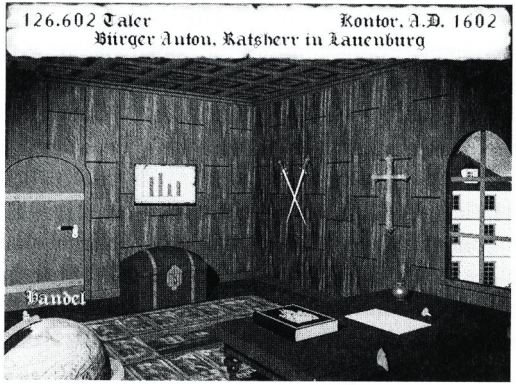
Irgendwann gegen vier Uhr morgens sind Sie vielleicht so müde, daß Sie sich entschließen, die laufende Partie abzubrechen. Das Stadttor auf dem Marktplatz ist der Ausgang aus dem 17. Jahrhundert. Sie können die zuletzt beendete Partie übrigens nach dem Neustart von „Die Fugger II" direkt mit der Option „Letztes Spiel fortsetzen" weiterspielen.

7. Im Kontor

„Die Fugger II" ist ein auf Runden- und Jahre basierendes Spiel. Das heißt, wenn Sie mit mehreren Spielern spielen,

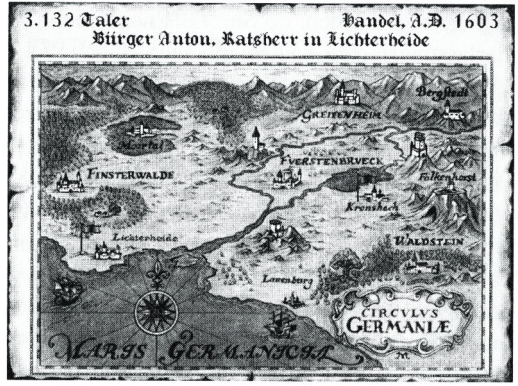
was den Spielspaß wesentlich erhöht, spielen alle Spieler ihre Runde nacheinander: Zunächst (außer im ersten Jahr) gelangen Sie auf einen Bildschirm, auf dem Sie über die Ergebnisse Ihres letztjährigen Handels unterrichtet werden. Danach finden Sie sich im Kontor wieder, von wo aus Sie alle wichtigen Entscheidungen treffen.
Wenn Sie Ihre Runde (Ihr Spieljahr) beendet haben, werden Ihnen die Konsequenzen Ihrer Entscheidungen präsentiert. Wenn alle Spieler Ihre Runde beendet haben, agieren die weit über hundert vom PC gesteuerten Spieler, und Sie werden über den Fortgang der Ereignisse in Mittelland informiert.
Damit Sie in der dornenreichen Welt des 17. Jahrhunderts zu Ruhm und Ansehen gelangen können, stehen Ihnen im *Kontor* zahlreiche Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung.

7.1 Der Handel



7.1.1 Die Handelskarte

Klicken Sie im Kontor auf den Globus, so gelangen Sie auf eine Landkarte von Mittelland. Von hier aus steuern Sie Ihre Handelsaktivitäten. In der Nähe der Städte, für die das Niederlassungsrecht bereits vergeben worden ist, wehen kleine Fähnchen im Wind. Anhand ihrer Farbe werden Sie leicht den Ort wiederfinden, an dem sich Ihre Niederlassungen befinden. Aber auch über Ihre Konkurrenten vor dem Bildschirm sind Sie so jederzeit informiert.



Bei jeder Stadt existieren zwei Bereiche, die Sie anklicken können. Falls Sie den *Stadtnamen* auswählen, werden Sie in einem Fenster Informationen zu dieser Stadt erhalten. Klicken Sie die *Grafik der Stadt* an, so gelangen Sie in Ihre Niederlassung, sofern Sie eine solche vor Ort besitzen.

STADTINFORMATION: Ist die Stadt von einer Katastrophe heimgesucht? Welche Waren können an diesem Ort beson-

ders gut produziert werden, welche erfreuen sich besonderer Nachfrage und damit eines hohen Preises? Wird die Stadt gerade belagert? Und schließlich: Wie hoch ist der Preis, an diesem Ort die Niederlassungsrechte zu erwerben?
(Denn: In jeder Stadt werden diese Rechte nur einem der Spieler vor dem Bildschirm verliehen...) Alle diese Fragen finden Ihre Beantwortung in der Stadtinformation.

STADTGRAFIK: Klicken Sie auf die Grafik einer Stadt, in der Sie keine Niederlassung besitzen, so wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie gefragt werden, ob Sie, falls noch nicht vergeben, die Niederlassungsrechte kaufen möchten. Doch Vorsicht, zu Beginn des Spiels liegen die Preise für eine zweite Niederlassung außerhalb Ihrer Möglichkeiten. Wenn Sie nach einigen Jahren Ihre Taler vermehrt haben, so gilt es folgendes abzuwägen: Wenn Sie an einem von Ihnen gewünschten Ort eine weitere Niederlassung eröffnen, so wird Ihr Budget in den nächsten Jahren vermutlich keine großen Sprünge zulassen. Wenn Sie sich andererseits entschließen, Ihre Taler zunächst weiter in den Handel nur einer Niederlassung investieren, so werden Sie zwar weiter größere Gewinne erwirtschaften, doch kann Ihnen dann ein anderer Spieler zuvorkommen... Wie dem auch sei, weht Ihr Fähnchen erst einmal an einem Orte, so bringt Sie ein Mausklick auf die Stadtgrafik direkt in Ihre Niederlassung.

7.1.2 In der Niederlassung

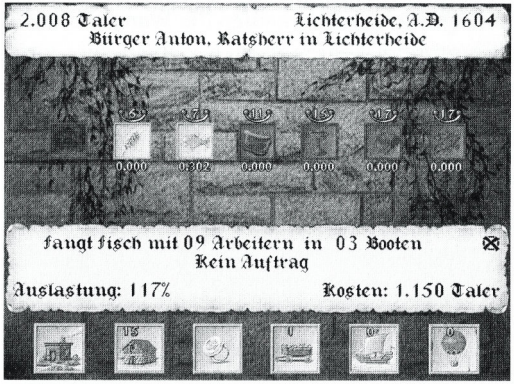
Sie befinden Sich nun in einer Ihrer Niederlassungen. Von hier aus ergreifen Sie alle Maßnahmen, um durch geschickten Handel Ihren Reichtum zu mehren. Im oberen Drittel sehen Sie Ihre Warenbestände, im Zentrum befindet sich Ihr Auftragsbuch, im unteren Bereich sind verschiedene Steuericons angeordnet.

7.1.2.1 Ihre Warenbestände

In jeder Stadt können sechs verschiedene Waren produziert werden. Welche Ware an einem Ort herstellbar ist, hängt von der *geographischen Lage* der Stadt ab, aber auch davon, welche speziellen Fähigkeiten die Einwohner besitzen. Über einer Ware befindet sich eine zweistellige Zahl, die angibt, wie viele Taler sich durch den Verkauf einer Einheit des jeweiligen Gutes erzielen lassen. *Der Preis der Ware* ist mehr oder weniger von einem goldenen Ring umschlossen. Dieser Ring gibt Auskunft über *Ihre ganz persönlichen Fähigkeiten* in der Herstellung eines bestimmten Gutes. Je weiter sich der Ring nach oben schließt, desto erfahrener und erfolgreicher sind Sie in der Herstellung. Die Zahl unterhalb der Ware gibt Auskunft, wieviele *Einheiten des Gutes* sich im Lager befinden – zu Beginn des Spieles besitzen Sie keine Waren. Bei Spielbeginn erscheinen vier der sechs Waren abgedunkelt, das heißt, diese Waren können von Ihnen noch nicht produziert werden. Im Laufe des Spiels werden Ihnen jedoch verschiedenen Zertifikate verliehen, die Ihnen auch den Handel mit den wertvolleren Gütern gestatten. Wenn Sie im ersten Spieljahr einen Produktionsauftrag (siehe unten) geben, so werden sich im nächsten Jahr die von Ihnen produzierten Waren in Ihrem Lager befinden. Um diese Waren vor Ort zu verkaufen, gibt es drei Möglichkeiten:

VERKAUFEN VON WAREN VOR ORT:
1.) Sie können Waren Stück für Stück verkaufen, indem Sie mit der linken Taste auf die Warenanzahl unterhalb der entsprechenden Grafik klicken, wenn im Mauszeiger ein Minuszeichen auftaucht. Vergleichen Sie hierzu das Kapitel über die Steuerung.

2.) Sie können einen Warenposten komplett verkaufen, wenn sie auf die Grafik der Ware klicken.
3.) Sie können alle im Lager befindlichen Waren verkaufen, wenn Sie auf das Icon links der Waren-Icons klicken, welches ein leeres Lager darstellt.



7.1.2.2 Das Auftragsbuch

Das Auftragsbuch ist *das Herzstück Ihres Handels*. In ihm vermerken Sie, welche Aufträge von Ihren Untergebenen im Laufe eines Jahres erledigt werden sollen. In jeder Niederlassung haben Sie die Möglichkeit, *pro Jahr zwei Aufträge* zu erteilen. So ordnen Sie zum Beispiel einen Produktionsauftrag an: Erntet Korn mit 10 Arbeitern auf 2 Feldern! Oder aber Sie haben Korn auf Lager und möchten es wegen eines besseren Preises in einer anderen Stadt verkaufen: Verkauft 270 Korn auf 3 Karren in Bergstedt! (...sofern Ihre Niederlassung nicht Bergstedt ist.)

Im Auftragsbuch können Sie *vier verschiedene Auftragstypen* einstellen, die im folgenden beschrieben werden. Eine *Prognose der zu erwartenden Kosten und der Lagerauslastung in Prozent* verschafft Ihnen einen Überblick, inwiefern Sie sich Ihre Wünsche leisten können. *Die Kosten werden Ihnen erst am Ende Ihrer Runde abgezogen.*

Der Auftragsstatus am Ende jeder Auftragszeile bestimmt, ob einer Ihrer Aufträge durchgeführt werden kann bzw. ob er durchgeführt werden soll:

1.) EIN ANGEKREUZTER KREIS:
Bestätigung eines Auftrags! Der Auftrag ist möglich und wird durchgeführt. Sie haben ihn gewählt.

2.) EIN KREIS:
Der Auftrag ist möglich, Sie haben ihn aber nicht bestätigt, er wird also nicht durchgeführt.

3.) EIN UNTERBROCHENER KREIS:
Der Auftrag kann nicht durchgeführt werden. Ein durchbrochener Kreis kann nicht angeklickt und aktiviert werden. Dies kann dann der Fall sein, wenn Sie zum Beispiel einen Transport von 4 Karren unternehmen lassen wollen, in Ihrer Niederlassung aber nur noch über 3 Karren verfügen. Unmögliche Aufträge können Sie etwa durch Absenken von Transporterzahlen oder zu transportierenden Waren in durchführbare Aufträge verwandeln.

Der von Ihnen eingestellte Auftragsstatus wird vom Programm über die Jahre beibehalten, sofern der entsprechende Auftrag durchführbar ist. So können Sie bestimmte Auf-

träge auf einfache Weise ein Jahr „pausieren“ lassen, wenn Ihnen dies geraten erscheint.

7.1.2.3 Der Produktionsauftrag

Mittels eines Produktionsauftrages „mieten“ Sie einige Arbeiter und einige Produktionsmittel, mit deren Hilfe eine bestimmte *Ware* hergestellt werden soll. Je nach Art der Ware schwankt das optimale Verhältnis zwischen eingesetzten Arbeitern und eingesetzten Produktionsmitteln. Heißt Ihre erste Niederlassung zum Beispiel Falkenhorst, so könnte ein für Sie günstiger Produktionsauftrag etwa heißen:

Braut Bier mit **6** Arbeitern an **3** Kesseln. **(Status)**

Die fett gedruckten Auftragsbestandteile können von Ihnen verändert werden. Die „6“ und die „3“ sind selbsterklärend. Bei „Bier“ können Sie die Waren durchblättern, die Sie in dieser Stadt produzieren können. In Falkenhorst hieße dies, wenn Sie „Bier“ anklickten, veränderte sich der Auftrag zu

Fangt Fisch mit **6** Arbeitern in **3** Booten. **(Status)**

Da nun für den Fischfang das optimale Verhältnis von Arbeitern zu Booten 3:1 ist, sollten Sie, wenn Sie Fisch fangen wollen, die Anzahl der Boote um 1 erniedrigen. Die jeweils optimalen Arbeiter-Produktionsmittel-Verhältnisse können Sie dem „Wichtige Hinweise zum Spiel“-Teil entnehmen.

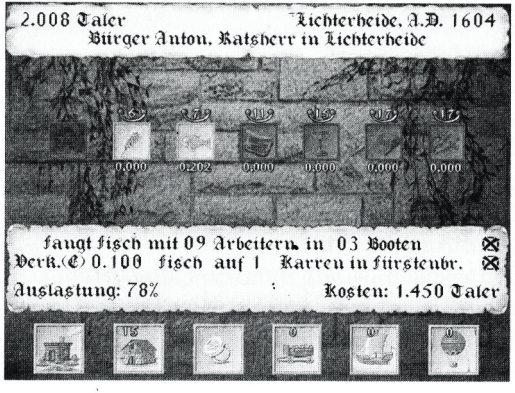
Durch Klicken auf den ersten Begriff eines Auftrags können Sie den Auftragstyp durchschalten. Befindet sich im Mauszeiger ein nach oben gerichteter Pfeil, so führt ein Linksklick auf „Fangt“ dazu, daß ein Verkaufsauftrag eingestellt wird – allerdings nur dann, sofern Sie in Ihrem Lager über Waren verfügen. Wollen Sie die Waren nicht verkaufen, sondern lediglich in eine andere Ihrer Niederlassungen bringen, so klicken Sie abermals, und Sie haben den Auftragstyp „Schafft Waren“ eingestellt...

7.1.2.4 Der Verkaufsauftrag

Mit einem Verkaufsauftrag verschicken Sie eine bestimmte Anzahl Waren mit einer bestimmten Anzahl Transportmitteln in eine andere Stadt und verkaufen die Waren dort.

Die Transportmittel kehren danach in Ihr Lager zurück und sind im nächsten Jahr wieder verfügbar.

Verkauft 100 Fisch auf 1 **Karren** in **Fürstenbrück. (Status)**



„100“ ist abermals selbsterklärend. Bei „Fisch“ stellen Sie den Warentyp ein, den Sie in „Fürstenbrück“, Ihrer Zielstadt für diesen Auftrag, verkaufen wollen. Beachten Sie bei allen Transportaufträgen, daß ein bestimmter Transportertyp (hier „Karren“) nur ein bestimmtes Fassungsvermögen hat. Karren können beispielsweise 100 Einheiten einer Ware transportieren,

während Schiffe das zehnfache Fassungsvermögen haben. Vergleichen Sie hierzu die Fassungsvermögen der Transporter. Die Anzahl der benötigten Transporter bestimmt sich nach der Anzahl der zu transportierenden Waren.

TRANSPORTERTYP	*FASSUNGSVERMÖGEN:*
KARREN	100
SCHIFF	1.000
BALLON	50
DAMPFKARREN	80
TAUCHBOOT	700
FLUGMASCHINE	30

7.1.2.5 Der Schafft-Auftrag

Einen Schafft-Auftrag können Sie nur an einen Zielort vergeben, an dem Sie über eine weitere Niederlassung verfügen. Es werden sowohl die Transporter als auch die Waren an den Zielort verbracht; weder kehren die Transporter zurück, noch werden die verschickten Waren am Zielort automatisch verkauft.

Schafft 1643 Korn auf 2 **Schiffen** nach
Greifenheim. (Status)

7.1.2.6 Der Holt-Beute-Auftrag

Der Holt-Beute-Auftrag stellt eine Besonderheit dar. Sofern Sie im Besitz einer Zollburg oder eines Räuberlagers sind und dort Waren lagern (nach einer Plünderung) müssen Sie diese Beute zunächst mit Transportern in eine Ihrer Niederlassungen holen, bevor Sie sie dann verkaufen können.

Holt Beute auf **6 Ballons** aus **Meucheltann. (Status)**

Es werden „6" „Ballons" losgeschickt, um „Beute zu holen", und zwar aus dem Räuberlager „Meucheltann".

7.1.2.7 Schiffe – Wo kein Fluß ist...

Mit Karren und Ballons können Sie Transporte von jedem Ort an jeden anderen Ort durchführen. Bedenken Sie bei Ihren Transportaufträgen gleichwohl, daß Schiffe darauf angewiesen sind, über ausreichend Wasser unter dem Kiel zu verfügen! Orte, die Sie nicht mit einem Schiff erreichen können, sind Moortal, Finsterwalde, Falkenhorst und Waldstein. Auch zu den vier Räuberlagern gibt es keine schiffbare Verbindung.

7.1.2.8 Eskortierung von Transportern

Alle oben aufgeführten Transport-Aufträge können Sie auch eskortieren lassen. In diesem Fall tauchen zwei gekreuzte Schwerter hinter den ersten Worten des Auftrags auf, zum Beispiel „Holt Beute X...", wobei das X hier für die Eskorte steht. In diesem Fall stehen Ihnen, so Sie von einer marodierenden Bande überfallen werden sollten, einige *tatkräftige Landsknechte* zur Seite, die Ihre Waren verteidigen werden. Eine solche Eskorte hat natürlich ihren Preis: Die Kosten Ihres Transports werden noch einmal um die Hälfte steigen.

7.1.2.9 Ihr Wohnsitz

Das erste der sechs Icons im unteren Bildbereich Ihrer Niederlassung führt Sie bei einem Klick zu Ihrem Wohnsitz – zu Spielbeginn auf ein leeres Pergament, denn Sie haben keinen Wohnsitz. Sie haben die Möglichkeit, einen Wohnsitz zu kaufen, einen solchen bauen zu lassen, sofern vorhanden, zu verkaufen oder versteigern zu lassen. Bisweilen sorgt ein Sturm oder gar Schlimmeres für die Notwendigkeit einer Renovierung; und wenn Sie eines Tages über die nötigen Taler verfügen, können Sie Ihren Wohnsitz sogar mit Parks, Nebengebäuden oder weitläufigen Ländereien erweitern lassen.

Die Bedeutung eines angemessenen Domizils liegt auf der Hand: Auf Pomp und Statussymbole bedachte *Patrizier werden sich von Ihrem Anwesen beeindruckt zeigen* und Sie gewinnen die Gunst von je mehr Honoratioren des Landes, desto prächtiger sich Ihr Anwesen präsentiert.

7.1.2.10 Die Größe Ihres Lagers

Auf dem zweiten Steuericon befindet sich eine Zahl, zu Spielbeginn die 15. Dies bedeutet, daß Sie über 15 Quadratmetern an Lagerraum verfügen. Klicken Sie das Icon an, so gelangen Sie in das Lagerraum-Menü. *Die Größe Ihres Lagers bestimmt, wieviele Waren Sie darin lagern können*, je nach Warentyp sind dies zwischen 15 und 20 Wareneinheiten pro Quadratmeter. Sollten Sie jedoch zu wenig Lagerraum besitzen, um die Ergebnisse Ihrer Produktion lagern zu können, so werden Sie aus Mitleid Waren an Bedürftige verschenken...
Es gibt zwei Kategorien von Lagerraum: Holz- und Steinlager. Ersteres ist günstiger zu erwerben, bei einem Brand produziert es aber auch mehr Qualm! Pro Jahr wird Ihnen eine bestimmte Anzahl von Kaufangeboten gemacht, aus denen Sie nach Gutdünken auswählen können. Die Möglichkeit zum Verkaufen Ihres Lagerraums besteht jederzeit und unterliegt keiner Limitierung.

7.1.2.11 Ihre Transportmittel

Die drei rechts unten liegenden Steuericons führen Sie zu Ihren Transportmitteln. *Karren, Schiffe und Ballons haben alle unterschiedliche Vor- und Nachteile.* Karren sind günstig und können jeden Zielort erreichen, sie können jedoch leicht das Opfer von Überfällen werden. Schiffe werden Ihnen zu Spielbeginn recht teuer erscheinen, mit Ihnen läßt sich später allerdings eine große Warenmenge von einem Ort an den anderen schaffen; im Falle eines Angriffs können sich Schiffe darüberhinaus mit Kanonen verteidigen. Ein Nachteil von Schiffen ist, daß sie nur zwischen bestimmten Orten verkehren können. Ballons schließlich sind recht teuer, können nicht sehr viele Waren transportieren und kommen bisweilen auch vom Kurs ab. Ihr großer Vorteil ist, daß sie von niemandem überfallen werden können.

Im jeweiligen Menü haben Sie die Möglichkeit, Bauaufträge zu geben, Transportmittel zu verkaufen oder reparieren zu lassen. Wenn eine Versteigerung angesetzt ist, können Sie Ihre Transportmittel auch versteigern lassen.

7.1.2.12 Der Direktoren erster Teil

Das ist alles zu kompliziert?
Oder: Sie haben keine Lust, Ihre Niederlassung selber zu leiten? Ach was, Sie haben bereits Ihre dritte Niederlassung eröffnet!?
Dann wird es Zeit für einen *Direktor!* Klicken Sie das Steuericon *Siegelring* an, und Sie gelangen in ein Fenster, in welchem Sie die Möglichkeit haben, einen Direktor mit der Leitung Ihrer Niederlassung zu beauftragen. Abhängig von seinen Fähigkeiten wird er als Entlohnung einen jährlichen Anteil des in der Schreibstube von Ihnen zur Verfügung zu stellenden Jahres-Kontingents für Ihre Niederlassung fordern. Das heißt, Sie stellen für Ihre Niederlassung einen bestimmten Geldbetrag jährlich bereit, mit dem Ihr Direktor haushalten soll. Davon nimmt der Direktor einige Prozente als Honorar, mit den restlichen Talern wird er Ihre Niederlassung führen. Sie brauchen sich dann nicht

mehr um Ihren Handel zu kümmern und können sich völlig der Politik oder noch dunkleren Passionen hingeben.

VORTEILE VON DIREKTOREN SIND:
Direktoren sparen Ihnen viel Zeit, besonders, wenn Sie mehrere Niederlassungen besitzen.
Direktoren maximieren die Erfahrung in der Produktion von Waren: Wenn Sie in der Produktion von Korn sehr erfahren sind, Ihr Direktor ein großer Webmeister ist, so werden Sie sowohl Korn als auch Tuch hervorragend produzieren lassen können.
Direktoren übersehen nichts: Wie gut sind die Karren in Schuß, haben die Schiffe schon Muscheln angesetzt? Haben Sie an die Spekulation wegen des günstigen Steinlager-Preises gedacht? War es wirklich klug, Ihre Wolle zum fünften Mal hintereinander in Lauenburg zu verkaufen, vielleicht war der Woll-Markt dort doch schon gesättigt!?

NACHTEILE VON DIREKTOREN SIND:
Direktoren kosten Geld, so ist das nun einmal.
Direktoren neigen bisweilen zu für Sie unerwarteten Reaktionen, um optimal auf eine sich verändernde Nachfrage zu reagieren. Dies ist zwar nicht unbedingt ein Nachteil, kann jedoch verwirrend sein.
Direktoren bereichern sich an Ihrem Vermögen, falls sie glauben, das verdient zu haben.

Trotz Ihrer Nachteile können wir Ihnen, ohne ein schlechtes Gewissen haben zu müssen, die Einstellung von *Direktoren* in Niederlassungen, die ein gewisses Handelsvolumen erreicht haben, *nur wärmstens ans Herz legen.* Sie werden Ihre Freude daran haben zu beobachten, wie alles funktioniert...

7.2 Ein guter Buchhalter... – Die Schreibstube

Zurück im Kontor, endlich!
Was der Globus für den Handel, ist der Schreibtisch für andere wichtige Bereiche in „Die Fugger II". Wenn Sie im Kontor die Maus auf den Schreibtisch bewegen und links klicken, so gelangen Sie in die Schreibstube, Ihr freundlicher Buchhalter und Berater wird Sie skeptisch ansehen...

7.2.1 Die Karriere ruft – In Amt und Würden

Bewegen Sie die Maus auf das Schreiben vor dem Buchhalter im Zentrum seines imposanten Schreibtischs und klicken Sie links. Sie gelangen in das Fenster, in welchem Sie Bewerbungen auf unbesetzte Ämter abgeben können. Sofern Sie noch nicht in einer Stadt eingebürgert sind, können Sie sich auf kein Amt bewerben, in späteren Jahren

mag dies gleichwohl anders aussehen.
Im Spiel segnen einige der Würdenträger von Mittelland bisweilen das Zeitliche, andere wiederum werden mangels Fähigkeit (mangels Gunstbeweisen?...) von Ihren Vorgesetzten abgesetzt. Die Unglücklichen nachstehenden Amtsinhaber rücken in der Hierarchie des Fürstentums auf, irgendwann wird ein Bürgermeister Geheimrat, der Richter wird Bürgermeister, ein Ratsherr besetzt den freigewordenen Sessel des ehrenwerten Richters. Nun ist Ihre große Stunde gekommen. Am Ende einer Spielrunde ist Ihnen die freudige Nachricht zugegangen: Im nächsten Jahr wird ein Ratsherr in Ihrer Heimatstadt neu gewählt!
Im Bewerbungs-Menü können Sie sich nun auf das frei gewordene Amt bewerben. Sie werden normalerweise nicht der einzige Bewerber auf das zu besetzende Amt sein. Wer Ihre Konkurrenten sind, erfahren Sie, wenn Sie den jeweiligen Kristall zu Beginn der Zeile drücken. Falls Sie sich entschließen, Ihre Bewerbung um ein Amt abgeben zu wollen, ändern Sie am Ende der Zeile das „Nein" in ein „Ja". Ihre Bewerbung haben Sie nun abgegeben. Fraglich allein ist, ob Sie in das von Ihnen gewünschte Amt gewählt werden.
Bestimmte Ämter geben dem Inhaber das Recht, andere Ämter zu besetzen. Informieren Sie sich im Bestechungs-Fenster oder an einem anderen Ort darüber, ob Sie der Gunst Ihre Ernenner sicher sein können. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihnen jemand gewogen ist, helfen Sie mit einer Bestechung nach. Gewiß wird Ihnen nach dem Studium der folgenden Seiten auch die eine oder andere Methode einfallen, sich einen Ihrer potentiellen Ernenner auf anderem Wege gefügig zu machen.
Ganz wie es Ihr Auftrag erfordert, ganz wie Sie Ihre Gegenspieler täuschen wollen, früher oder später wird es für Sie vielleicht unumgänglich sein, in der Ämterhierarchie des Fürstentums Mittelland aufzusteigen. Sichern Sie sich die Gunst derer, die Sie ernennen und bekämpfen Sie Ihre Mitbewerber um Amt und Würden! Tabellarische Informationen darüber, wer welches Amt ernennt, finden Sie am Ende dieses Handbuchs.

7.2.2 Die Privilegien

Bewegen Sie die Maus in der Schreibstube etwas weiter nach rechts auf dem Schreibtisch Ihres Buchhalters. In güldenen Lettern wird der Schriftzug „Privilegien" angezeigt. Klicken Sie links, so gelangen Sie in Ihr ganz persönliches Privilegien-Menü.
Was sind Privilegien? *Je nachdem, welches Amt Sie in „Die Fugger II" innehaben, genießen Sie bestimmte Privilegien.* Dies sind ganz spezielle Handlungsmöglichkeiten, die im Gegensatz zu Ihren Konkurrenten nur Ihnen offenstehen. Nehmen wir also an, Sie seien Kämmerer in einer Stadt. Welch ein Glück für Sie, denn nun haben Sie die Gelegenheit, das Lohnniveau in Ihrer Stadt zu senken und so dafür zu sorgen, daß Sie Ihren Arbeitern weniger zahlen müssen. Vielleicht sind Sie aber gar nicht Kämmerer, sondern Domherr, und einer Ihrer Konkurrenten wirbt um eine wunderschöne Ratsherrentochter in Ihrer Stadt... Wußten Sie, daß Sie als Domherr das Privileg haben, Hochzeiten in Ihrer Stadt zu untersagen? Schauen Sie sich Ihre Privilegien genau an, wenn Sie in ein neues Amt gelangen, es gibt immer wieder neue Möglichkeiten zu entdecken, Ihnen angenehme Personen zu begünstigen oder Ihren Gegnern Steine in den Weg zu legen.

7.2.3 Die Gesetzbücher von Mittelland

Wenn Sie auf den Bücherstapel rechts vom Buchhalter klicken, so können Sie einen Einblick in die Gesetze des Fürstentums nehmen. Es existieren zur Zeit etwa 30 geschriebene Gesetze in Mittelland, gegen welche Sie verstoßen können. Haben Sie ein Auge sowohl auf die Gesetzestexte als auch auf Ihre eignen Handlungen, denn schnell haben Sie sich eines Vergehens schuldig gemacht. Nicht, daß das tragisch wäre, jedoch haben Sie viele Neider auf Ihrem Weg nach oben, und so kann es geschehen, daß Sie sich unvermittelt vor einem Gericht wiederfinden, beschuldigt der grauenvollsten Vergehen...

NOCH EIN HINWEIS: Ihre Vergehen können vor Gericht nur dann erfolgreich gegen Sie eingesetzt werden, wenn die Anschuldigungen gegen Sie auf den Nachforschungen von Spionen basieren. Diese werden in Mittelland jedoch mit Vorliebe gegen mißliebige Personen eingesetzt.

7.2.4 Beim Geldleiher

Klicken Sie auf den linken Bücherstapel in der Schreibstube, so gelangen Sie zum Geldleiher. Dort erhalten Sie Kreditangebote zu recht üppigen Zinsen. Nicht unüblich sind Forderungen von über 30 Prozent Zinsen pro Jahr seitens Ihrer Mitbürger - horrende Zinsen. Dennoch kann es in bestimmten Situationen geraten erscheinen, einen solchen Kredit zu nehmen, denn vielleicht verschafft gerade dieser Kredit Ihnen die Liquidität, welche Sie benötigen, um beispielsweise den Baumeister davon zu überzeugen, daß genau Sie der richtige Kandidat für den gerade frei gewordenen Ratsherren-Posten sind...

7.2.5 Das Kreditbuch

Bewegen Sie den Mauszeiger auf die linke Hälfte der Bücherwand in der Schreibstube und klicken Sie links, so gelangen Sie in Ihr Kreditbuch, das Ihnen Auskunft über die von Ihnen in Anspruch genommenen Kredite gibt. Im besten Fall wird Ihnen hier angezeigt, daß Sie bei niemandem in der Kreide stehen. Wenn Sie jedoch beim Geldleiher Kredite aufgenommen haben, so werden Ihnen diese hier mit Kreditsumme, Zins und Laufzeit präsentiert. Wenn Sie es wünschen, können Sie nun Ihre Kredite tilgen. Andernfalls harren Ihrer irgendwann, genauer bei Ablauf eines Kredites, die Häscher des jeweiligen Kreditgebers, und zerren Sie, so Sie nicht in der Lage sind, Ihre Schuld zu begleichen, vor das fürchterliche Geschworenengericht, welchem Sie, wie später zu sehen sein wird, zwar auch entrinnen können, jedoch, der Kreis schließt sich, nur dann, wenn Sie auch diesem (dem Geschworenengericht) einen angemessenen Tribut zollen.

7.2.6 Der Direktoren zweiter Teil

Wenn Sie rechts neben dem Antlitz Ihres Buchhalters in der Schreibstube auf das Bücherregal klicken, so gelangen Sie in das Fenster, in dem Sie die Budgets Ihrer Direktoren festlegen können.

Sollten Sie also in einer Ihrer Niederlassungen einen Direktor eingestellt haben, so können Sie nun über die Summe an Talern befinden, die er jährlich zur Verfügung haben soll. Bedenken Sie dabei folgendes: Ihr Direktor berechnet sein Gehalt auf das von Ihnen vorgegebene Budget. Es fallen allerdings *immer noch Verkaufssteuern und Kirchenzehntabgaben* an.

Die „Daumenregel" für die Bezahlung Ihrer Direktoren ist, ihnen insgesamt nicht mehr als zwei Drittel Ihrer Taler zur Verfügung zu stellen. Wenn Sie Ihren Direktoren vertrauen können, das heißt, daß Sie sie über einige Jahre beobachtet haben und die Direktoren ihre Ausgaben recht gleichförmig gestalten, so können Sie ihnen beruhigt bis zu drei Vierteln Ihrer Taler überlassen. Den Rest sollten Sie sich allerdings für Steuer– und Zehntabgaben aufbewahren, auf daß Sie nicht vor dem Geschworenengericht zur Rede gestellt werden…

7.3 Die Taler werden knapp… – Die Bezahlung

Bewegen Sie die Maus zur Truhe im Kontor und klicken Sie links. Sie gelangen auf den Spielbildschirm *Bezahlung*. Hier können Sie die Löhne Ihrer Untergebenen einstellen. Wenn Sie Ihre Direktoren schlecht bezahlen, so werden Sie unter Umständen das ihnen zur Verfügung gestellte Budget überschreiten. Wenn Sie Ihre Arbeiter unterdurchschnittlich bezahlen, so wird deren Motivation nicht unbedingt dazu angetan sein, die letzten Produktionsrekorde einzustellen. Eine bessere Bezahlung Ihrer Arbeiter hingegen hat zur Folge, daß diese sich bemühen, mit den von Ihnen bereitgestellten Produktionsmitteln eine größere Warenmenge zu produzieren als vielleicht im letzten Jahr. Ähnlich verhält es sich mit der Bezahlung Ihrer Söldner und Räuber. Sofern einige dieser Gesellen unter Ihrem Kommando stehen, hängt ihre Motivation unmittelbar von der Bezahlung ab, die sie erhalten. Das heißt, je besser Sie Ihre Söldner oder Räuber bezahlen, desto besser wird deren Verfassung im Falle eines Kampfes sein.

7.4 Die Kirche

7.4.1 Vor der Kirche

Klicken Sie auf das Kreuz rechts oben im Kontor, und Sie gelangen zur Kirche.
Klicken Sie auf die linke Seite, so können Sie aus der Kirche austreten, wenn Sie bereit sind den Preis dafür zu zahlen.
Auf der rechten Bildschirmseite bietet sich Ihnen die Möglichkeit, zum jeweils anderen Glauben zu konvertieren.

Wenn Sie der Ansicht sind, daß Sie in den heiligen Stand der Ehe eintreten wollen, so klicken Sie auf den Glockenturm. Sie werden der furchtbaren „Kupplerin" gegenüberstehen – alles weitere wird sich zeigen.

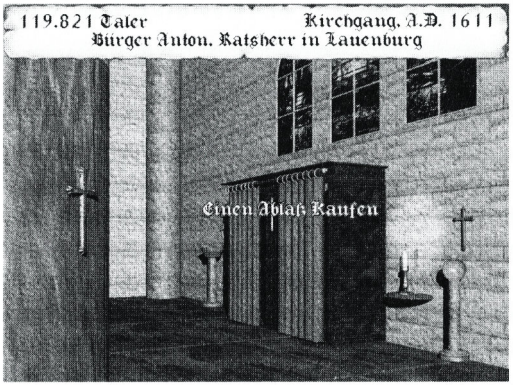
Wenn Sie all' diese Optionen verschmähen, so bleibt nur noch eins: Ein Klick auf das Portal der Kirche…

7.4.2 In der Kirche

Sie gelangen in den Innenraum der Kirche und haben nun folgende Möglichkeiten:

1.) SCHNELL ZUM BEICHTSTUHL GEHEN, EINEN ABLASS KAUFEN...

Wenn Sie genug auf dem Kerbholz haben, so wird Sie ein Ablaß eine nicht unerhebliche Summe kosten. Dennoch kann sich die Investition lohnen, da somit alle Ihre Vergehen gegen die Gesetze von Mittelland gesühnt sind und Sie kaum noch erfolgreich vor Gericht verklagt werden können.



2.) EINE SPENDE FÜR DAS ARME VOLK...

Wenn Sie für das arme Volk spenden, so erhöhen Sie Ihr Ansehen bei den weltlichen Ämtern des Fürstentums.

3.) KERZEN STIFTEN...

Sollten Sie sich entscheiden, Kerzen zu stiften, so kann es geschehen, daß Sie im Ansehen der kirchlichen Ämter von Mittelland steigen.

4.) BETEN...

Klicken Sie eines der beiden Kreuze in der Kirche an: Sie beten.

7.5 Zollburgen und Räuberlager

7.5.1 Die Übersichtskarte

Klicken Sie im Kontor auf die gekreuzten Schwerter, so gelangen Sie auf die Landkarte von Mittelland. Auf dieser können Sie die drei Zollburgen und die vier Räuberlager sehen. Die Zollburgen sind der Garant für den sicheren Handel im Land; jede der drei Grafschaften verfügt über eine Zollburg. In Mooringen ist dies Waldenfels, Seefels ist der Grafschaft Auenthal zugeordnet und Bergenhöh schließlich wird von der Zollburg Hohenfels aus überwacht. Klicken Sie auf den Namen einer Zollburg, so können Sie den derzeitigen Besitzer der Burg sowie einige Angaben über die Burg selbst in Erfahrung bringen. Wenn Sie auf die Grafik der Zollburg klicken, können Sie Ihr Kaufinteresse für diese Zollburg anmelden. Das heißt, Sie teilen dem Besitzer mit, daß Sie am Erwerb seiner Burg interessiert sind. Wenn Sie ein ausreichend hohes Vermögen besitzen, so wird Ihnen einige Zeit später vielleicht ein Angebot zum Kauf vorgelegt werden. Eine Zollburg bringt Zolleinnahmen und die Möglichkeit mit sich, gegen die Räuberlager vorgehen zu können.

Information über und Erwerb von Räuberlagern ist analog zu den Zollburgen geregelt. Ein Räuberlager bietet die Möglichkeit, friedliche Händler zu überfallen oder aber andere Räuber-

lager heimzusuchen. Es soll auch schon Räuberhauptmänner gegeben haben, die den Mut hatten, eine Zollburg anzugreifen.

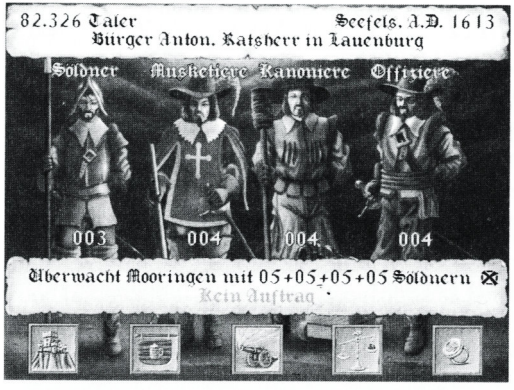
7.5.2 Im Innern von Zollburg und Räuberlager

Wenn Sie nach etlichen Jahren vielleicht in den Besitz einer Zollburg oder eines Räuberlagers gelangt sind, so führt Sie ein Klick auf die Burg- oder Räuberlager-Grafik ins Innere. Ganz ähnlich zu den Niederlassungen können Sie im oberen Bereich Ihre vier Söldner- bzw. Räubertypen sehen, darunter ist das Auftragsbuch plaziert, am unteren Bildschirmrand befinden sich verschiedene Steuericons.

7.5.2.1 Söldner und Räuber

Zollburgen beheimaten Söldner, Musketiere, Kanoniere und Offiziere. Söldner kämpfen mit Degen, Musketiere, wie der Name schon sagt, mit ihrer Muskete, Kanoniere verfügen über Kanonen, mit denen sie furchtbare Kartuschen abschießen können, Offiziere kämpfen schließlich wie die gewöhnlichen Söldner mit einem Degen, sind aber erheblich geschickter im Umgang mit der Waffe des Edelmanns. Räuberlager beheimaten Räuber, Flintenschützen und Kanoniere, die alle vergleichbar den entsprechenden Söldnertypen sind. Offiziere haben in einem Räuberlager freilich keinen Platz und so finden sich hier die geheimnisvollen Bombenleger. Diese schleichen sich an Ihre Gegner heran, legen zu deren Füßen eine Bombe und sehen zu, daß sie Land gewinnen. Ein risikoreiches Unterfangen, hat doch schon mancher Bombenleger Bekanntschaft mit seinen eigenen Bomben gemacht – seine letzte Bekanntschaft! Dennoch, wenn Bombenleger erfolgreich sind, so können Sie unter ihren Gegnern beträchtlichen Schaden anrichten…

Wenn Sie die Maus auf den Oberkörper einer der vier Söldner oder Räuber bewegen und klicken, erscheint ein Informationsfenster, das Ihnen Auskunft über den augenblicklichen Ausbildungsgrad der jeweiligen Gruppe gibt.



Die vier Zahlen unterhalb der Oberkörper geben an, wie viele Männer der jeweiligen Kategorie sich in der Zollburg oder im Räuberlager aufhalten. Durch Anklicken dieser Zahlen mit dem im Kapitel „Steuerung" beschriebenen Minus-Zeichen im Mauszeiger entlassen Sie Ihre Männer – doch Vorsicht: Das „Einstellen" neuer Söldner oder Räuber ist ein etwas komplizierteres Verfahren, Sie sollten sich also gut überlegen, wen Sie aus Ihren Diensten entlassen! Freilich erhalten Ihre Untergebenen einen jährlichen Sold, über den Daumen sind dies etwa 100 Taler pro Mann. Natürlich verdienen normale Söldner weniger als Offiziere. Der Sold wird am Ende eines jeden Jahres fällig, ganz gleichgültig, ob Sie Ihren Mannen Aufträge gegeben haben oder nicht. Es ist also Vorsicht geboten: Schon so mancher Besitzer eines Räuberlagers oder einer Zollburg wurde durch die horrenden Soldforderungen in den Ruin getrieben.

7.5.2.2 Das Auftragsbuch

Über den Steuericons befindet sich das Auftragsbuch, in welchem Sie Ihren Söldnern oder Räubern Anweisungen geben können, was sie in diesem Jahr tun sollen. Das Einstellen der verschiedenen Aufträge geschieht ganz analog zum Einstellen der Aufträge im Auftragsbuch einer Niederlassung. Abhängig davon, ob Sie sich in einer Zollburg oder einem Räuberlager befinden, stehen Ihnen verschiedene Auftragstypen zur Verfügung. Der *Auftragsstatus* wird vom Programm ebenfalls genauso wie im Auftragsbuch einer Niederlassung interpretiert; das *Durchschalten der Auftragstypen* geschieht wie auch in der Niederlassung durch Klick auf den ersten Begriff jedes Auftrags.

7.5.2.3 Zollburg und Räuberlager: Der Überfallt-Auftrag

Mithilfe des Überfallt-Auftrags können Sie von einer Zollburg oder einem Räuberlager aus jede andere Zollburg (Räuberlager) angreifen, sofern Ihnen der Zielort nicht selbst gehört. Ziel eines solchen Auftrages ist es entweder, das anzugreifende Objekt durch Ihre Kanoniere in Schutt und Asche zu legen und so die „Sicherheit" (im Falle der Zollburg) bzw. die „Tarnung" (im Falle des Räuberlagers) zu verschlechtern. Oder aber Ihre Absicht ist es, den Zielort zu erobern. Wollen Sie zum Beispiel das Räuberlager Dunkelforst von Ihrer Zollburg aus überfallen, so könnten Sie einstellen:

Überfallt Dunkelforst mit **08+03+06+12** Söldnern.
(Status)

Die fettgedruckten Auftragsbestandteile lassen sich verändern. Ein Klick auf „Überfallt" stellt den nächsten Auftragstyp ein (siehe unten), ein Klick auf „Dunkelforst" stellt das nächste, nicht Ihnen gehörende Räuberlager bzw. die nächste Zollburg ein. In den vier zweistelligen Anzeigen stellen Sie sich die Armee zusammen, mit der Sie den Auftrag durchführen lassen wollen. In diesem Fall bedeutet das, daß Sie 8 Söldner, 3 Musketiere, 6 Kanoniere und 12 Offiziere an der Expedition teilnehmen lassen wollen. Dies kann nun sinnvoll sein, weil Ihre Offiziere besonders gut ausgebildet sind und Sie sich so einen Erfolg von dem Auftrag erhoffen. Sie könnten aber auch eine ganz andere Motivation haben: Ihre Musketiere sind besonders gut ausgebildet und Sie wollen viele Ihrer Musketiere in der Zollburg zurücklassen, um gegen einen feindlichen Angriff gewappnet zu sein, wenn ein Großteil der Besetzung Ihrer Burg durch die Lande streift.

HINWEIS: In der Abwesenheit von großen Truppenteilen ist eine Zollburg oder ein Räuberlager ein leichtes Opfer für Ihre Gegner.

7.5.2.4 Zollburg und Räuberlager: Der Schickt-Auftrag

Mit dem Schickt-Auftrag können Sie *Truppen von Ihrem Stützpunkt in eine beliebige Zollburg oder ein beliebiges Räuberlager schicken.* Sollten Sie von einer Zollburg Truppen in ein Räuberlager schicken, so werden die vier Söldnertypen in die vier Räubertypen umgewandelt. Analog erfolgt eine Umwandlung, wenn Sie von einem Räuberlager aus Truppen in eine Zollburg überstellen wollen. Sie können diesen Auftrag dazu verwenden, die Truppenstärke zwischen eigenen Stützpunkten auszugleichen oder aber jemand anderem Truppen zu überstellen, was Sie sich gut bezahlen lassen sollten! Wollen Sie Baron Hugo, dem Besitzer der Zollburg Hohenfels, welcher Ihnen hierfür 12000 Taler angeboten hat, etwa aus Ihrem Räuberlager

Säbeltal Truppen schicken, so könnten Sie einstellen:

Schickt Hohenfels 04+02+07+03 Räuber.
(Status)

Sie schicken 4 Räuber, 2 Bombenleger, 7 Kanoniere und 3 Flintenschützen nach Hohenfels, dort werden (wegen der Umwandlung) 4 Söldner, 3 Musketiere, 7 Kanoniere und 2 Offiziere ankommen.

7.5.2.5 Nur Räuberlager: Der Plündert-Auftrag

Der Plündert-Auftrag dient dazu, von einem Räuberlager aus Warentransporte in einer bestimmten Grafschaft zu plündern. Die Räuber ziehen also los und lauern den Transporten auf. Da aber auch Räuber nicht immer wissen, welche geheimen Schleichwege diese Transporte nehmen, führt dieser Auftrag nicht unbedingt zum Erfolg.

Plündert Bergenhöh mit **03+05+02+04** Räubern.
(Status)

Der Zielort „Bergenhöh" bedeutet: Die Räuber werden versuchen, Warentransporte mit einer Zielstadt, welche in der Grafschaft Bergenhöh gelegen ist, zu plündern. Potentielle Opfer wären also Transporte nach Greifenheim, Bergstedt und Falkenhorst.

7.5.2.6 Nur Zollburgen: Der Überwacht-Auftrag

Der Überwacht-Auftrag ist das Gegenstück des Plündert-Auftrags. Wenn Söldner eine Grafschaft überwachen, so kann es passieren, daß, wenn Räuber einen Warentransport aufspüren und diesen überfallen, die überwachenden Söldner in der Nähe sind und in den Kampf eingreifen können. Solch' für die Händler hilfreiches Eingreifen kann sich finanziell durchaus lohnen. Überfallene Händler zeigen sich, häufig hilfreichen Söldnern gegenüber, recht spendabel.

Überwacht Bergenhöh mit **04+05+03+03** Söldnern.
(Status)

Es soll jedoch auch schon vorgekommen sein, daß sich Söldner mit den finsteren Räubern verbündet haben und sich die Beute brüderlich geteilt haben...

7.5.2.7 Die Steuericons

Am unteren Bildrand befinden sich vier, im Falle der Zollburg fünf Steuericons, mit deren Hilfe Sie Ihren Stützpunkt ausbauen können, neue Mannen anwerben können oder Manöver veranstalten können. In Zollburgen haben Sie zudem die Möglichkeit, den Zollsatz festzulegen.

7.5.2.8 Zustandsübersicht

Das erste der am unteren Bildrand liegenden Steuericons führt Sie in ein Übersichtsmenü Ihrer Zollburg bzw. Ihres Räuberlagers. Hier können Sie sehen, ob, und wenn ja, wie viele Waren vor Ort lagern und auf eine Abholung durch einen Holt-Beute-Auftrag aus einer Ihrer Niederlassungen warten. Weiter wird Ihnen der Sicherheits- bzw. Tarnungsgrad Ihres Stützpunktes mitgeteilt. Besonders sichere Zollburgen schrecken Angreifer unter Umständen ab, es kommt dann gar nicht erst zu einem Angriff. Gut getarnte Räuberlager hingegen werden von Angreifern unter Umständen gar nicht erst entdeckt. Sie können hier ebenfalls neue Kasematten oder Strohlager bauen lassen, um so die Kapazität Ihres Stützpunktes zu vergrößern.

7.5.2.9 Anwerben

Ein Klick auf das zweite Steuericon bringt Sie in eine Kneipe bzw. eine Hafenkaschemme. Hier können Sie Ihre Werber mit einer Ihnen angenehmen Geldsumme ausstatten. Am Ende eines Jahres werden Sie dann darüber informiert, welchen Erfolg Ihre Versuche hatten, neue Männer anzuheuern.

7.5.2.10 Manöver durchführen

Die Kanone in Zollburgen und die Bombe in Räuberlagern führt Sie in ein Fenster, in welchem Sie sich entscheiden können, ein Manöver durchführen zu lassen. Ein solches Manöver kostet viele Taler, verschafft Ihren Mannen aber auch die Ausbildung, die sie benötigen, um ihrem kriegerischen Handwerk kenntnisreich nachgehen zu können.

7.5.2.11 Zollsatz festlegen

Diese Option steht nur in Zollburgen zur Verfügung. Mit ihr können Sie die Höhe des Wegezolls festlegen, den Transporte, gemessen an ihrem Warenwert, an Sie als Burgbesitzer entrichten müssen. Welche Transporte an welcher Zollburg Wegezoll entrichten müssen, hängt vom Zielort des Transportes ab. Folgende Übersicht legt diese Zusammenhänge offen:

ZIELORT EINES TRANSPORTS: ENTRICHTEN AN BURG:

FÜRSTENBRÜCK,
FREIE STADT, DAHER .....KEINE ZOLLPFLICHT
FINSTERWALDE .....WALDENFELS
MOORTAL .....WALDENFELS
LICHTERHEIDE .....WALDENFELS
GREIFENHEIM .....HOHENFELS
BERGSTEDT .....HOHENFELS
FALKENHORST .....HOHENFELS
WALDSTEIN .....SEEFELS
LAUENBURG .....SEEFELS
KRONSBACH .....SEEFELS

Bedenken Sie jedoch, daß, wenn Sie den Zollsatz extrem hoch ansetzen, Händler unter Umständen den Entschluß fassen, Ihre Waren fortan in einer Stadt zu verkaufen, die einer anderen Grafschaft zugehört.

7.5.2.12 Auftragsbuch verstecken

Klicken Sie in Ihrer Zollburg oder Ihrem Räuberlager den Siegelring an, so verschwindet Ihr Auftragsbuch. Ein erneuter Klick läßt es wieder zum Vorschein kommen. Dies kann dann hilfreich sein, wenn Sie, aus welchen Gründen auch immer, einfach nicht möchten, daß andere Spieler vor dem Bildschirm mehr als das Nötigste sehen...

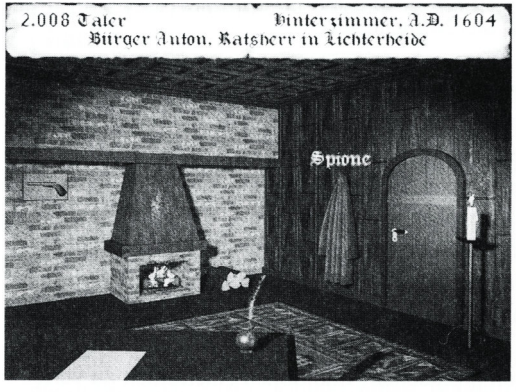
7.6 Streng geheim – das Hinterzimmer

Klicken Sie im Kontor auf die Tür im linken Bildbereich, so gelangen Sie in das Hinterzimmer Ihres Kontors. In diesem Zimmer können Sie Ihren dunklen Passionen nach Herzenslust frönen oder aber, wenn das besser klingt, ganz einfach vielen Ihrer Vorhaben den entscheidenden Schubs geben.
„Die Fugger II“ ist ein Spiel, in dem es nicht zuletzt darum geht, in der Ämterhierarchie des Fürstentums Mittelland aufzusteigen. Das Hinterzimmer bietet Ihnen vielfältige Möglichkeiten, Ihren politischen Ambitionen Nachdruck zu verleihen.

7.6.1 Spionieren

Möchten Sie herausfinden, ob jemand gegen die Gesetze von Mittelland verstößt? Dann sollten Sie Spione auf die betreffende Person ansetzen. Dies geschieht, indem Sie im Hinterzimmer auf den Umhang klicken. Wenn Sie nun die Person ausgewählt haben, die von Ihren Leuten überwacht werden soll, so wird Ihnen der Preis genannt und Sie können sich entscheiden, den Dingen ihren Lauf zu lassen oder das Opfer zu verschonen. Sollten Sie sich entschlossen haben, Spione anzuheuern, so wird neben Ihrer Gunst-Anzeige bei dem entsprechenden Amtsinhaber ein Informanten-Symbol auftauchen.

Warten Sie nun einige Jahre. Wenn der Betreffende sich in der Zwischenzeit irgendwelcher Verbrechen schuldig gemacht hat, so wird aus dem bisher unausgefüllten Informations-I ein tiefschwarzes und ausgefülltes Zeichen geworden sein. Sie verfügen nunmehr über Beweise gegen diese Person.



Was aber nützen Ihnen diese Beweise? Nun, vielleicht handelt es sich bei der von Ihnen beobachteten Person um einen Ihrer Vorgesetzten, der Ihnen nicht sehr wohlgesonnen ist. Sie könnten Gefahr laufen, von ihm aus Ihrem Amt enthoben zu werden. Machen Sie Ihrem Opfer mit dem entsprechenden Privileg den Prozeß! Wenn es zu einer Verurteilung kommen sollte, wird er vielleicht seinerseits von seinen Vorgesetzten abgesetzt: Sie haben sich einer mißliebigen Person entledigt.

Neben dem Mittel des Prozesses gibt es noch zwei weitere Maßnahmen, die Sie ergreifen können, wenn Sie gegen jemanden Beweise in Händen halten.

7.6.3 Jemanden anschwärzen

Wenn Sie über Beweise gegen jemanden verfügen, so können Sie diese Person bei jemand anderem anschwärzen. Klicken Sie hierzu auf den Kamin, wählen Sie zuerst das Opfer aus und dann die Person, bei der Sie das Opfer, über das Sie Beweise besitzen, anschwärzen wollen.

BEISPIEL: Wenn Sie den Richter einer Stadt beim Bürgermeister anschwärzen wollen, damit dieser jenen eventuell entläßt und Sie als Ratsherr in das dann freiwerdende Richteramt aufsteigen können, so sollten Sie 1. gegen den Richter genügend Beweise in Händen halten und 2. beim Bürgermeister ein recht hohes Ansehen genießen, damit dieser Ihnen glaubt.

Ihnen mißliebige Gegner können Sie mittels eines Anschwärzens häufig aus dem Weg räumen!

7.6.3 Jemanden erpressen

Wenn Sie sehr viele Beweise gegen jemanden besitzen, so kann es Ihnen gelingen, diese Person zu erpressen. Das bedeutet, Sie können frei über die Privilegien des Erpreßten verfü-

gen. Wenn Sie einen Versuch unternehmen wollen, so schreiben Sie Ihren Erpresser-Brief am Schreibtisch des Hinterzimmers...

BEISPIEL 1: Sie sind Priester in einer Stadt, in der Sie einen Wohnsitz bauen möchten. Leider ist das Baupreisniveau in dieser Stadt recht hoch. Wenn es Ihnen jedoch gelingt, den Baumeister zu erpressen, besitzen Sie dessen Privileg, das Baupreisniveau festzulegen und können so den Bau Ihres neuen Wohnsitzes erheblich verbilligen.

BEISPIEL 2: Sie sind Geheimrat in der Grafschaft Bergenhöh. Das Amt des Justizberaters ist frei geworden und wird im nächsten Jahr neu besetzt. Leider stehen Sie in der Gunst des Kanzlers von Bergenhöh, der den Justizberater ernennt, recht niedrig, so daß Sie damit rechnen müssen, daß der Kanzler einen anderen Bewerber vorzieht. Zum Glück jedoch haben Sie viele Beweise für des Kanzlers Untaten in den Händen und eine Erpressung gelingt. Wenn nun am Ende des Jahres über den neuen Justizberater entschieden wird, können Sie dem Kanzler quasi sagen, daß er Sie ernennen soll.
Sicherlich hat eine Erpressung auch Nachteile. Nach einigen Jahren wird sich Ihr Opfer nicht mehr erpressen lassen. Dann haben Sie 1. keinen Zugriff mehr auf die Privilegien Ihres Opfers und 2. wird Ihr Opfer Ihnen diese Erpressung nicht so schnell vergessen!

7.6.4 Jemanden sabotieren

Wenn alle diese subtilen Mittel nicht helfen oder Ihnen zu kompliziert sind: Heuern Sie doch einfach per Klick auf die Pistole einige Saboteure an, die versuchen, die Niederlassung eines Ihrer Gegner in Schutt und Asche zu verwandeln. Sie sind zwar nicht sehr billig, wenn sie jedoch Erfolg haben, dann können Sie Sich in der Tat die Hände reiben...

7.7 Für Freunde der Statistik – Der Spielstand

Sollten Sie „Die Fugger II" mit mehreren Personen spielen, so ist der augenblickliche Spielstand für Sie bisweilen gewiß von Interesse. Klicken Sie im Kontor auf die über der Truhe befindliche Tafel, so gelangen Sie in das Spielstand–Fenster. Hier ist der Spielfortschritt aller vor dem Bildschirm mitspielender Personen sowie einiger ausgewählter Computer–Spieler angezeigt. Ein Klick auf einen der blauen Kristalle verschafft Ihnen über die jeweilige Person zusätzliche Informationen.

8. Das Schicksal meint es gut... – Ereignisse

8.1 Am Ende einer Runde

Wenn Sie meinen, alle wichtigen Aktionen in Ihrer Runde erledigt zu haben, so drücken Sie im Kontor die rechte Maustaste. Wenn Sie im Banner in den Spieloptionen die entsprechende Warnung eingeschaltet haben, werden Sie gefragt, ob Sie Ihre Runde wirklich beenden wollen; andernfalls ist dies mit Ihrem Klick geschehen...

So Sie fleißig Ihre Taler vermehrt haben, kann es nun geschehen, daß Ihnen vom Bürgermeister einer Stadt ein neuer Titel verliehen wird. Den ersten Titel, den des Bürgers, erhalten Sie stets im Jahre 1601, denn dann leben Sie ein Jahr in einer Stadt und erhalten somit die Bürgerrechte. Von nun an können Sie Sich um Ämter bewerben.
Hernach gelangen Sie auf einen Bildschirm, auf dem Ihnen die

finanziellen Auswirkungen Ihrer Spielentscheidungen präsentiert werden. Wie viele Taler verlangten Ihre Arbeiter, was kosteten Sie Ihre Transporte? Wenn Sie in Ihrer Runde Waren verkauft haben, so wird Ihnen auch die diesjährige Steuer und der Kirchenzehnt abverlangt. Beschäftigen Sie Spione, Söldner oder gar Räuber? Hier wird Ihnen auch diese Rechnung präsentiert.

8.2 Der liebe Zufall

Nach der Kostenaufstellung lauern die Tücken des Schicksals darauf, Sie in Begeisterungsstürme ausbrechen – oder auch in tiefe Traurigkeit fallen zu lassen. Etliche Nachrichten können Ihre nächsten Schritte begünstigen oder Sie zu einer anderen Taktik zwingen. So kann es Mißernten geben, Fuhrleute schaffen auf Transporten Waren beiseite oder Ihr wunderschönes Landhaus wird mit einer Grundsteuer belegt. Vielleicht gelingt es Ihnen aber auch, Ihre Arbeiter von Ihrer miserablen wirtschaftlichen Lage zu überzeugen, und diese greifen Ihnen hilfreich unter die Arme. Oder Sie gewinnen beim Würfelspiel etliche Taler.

8.3 Selbst ist der Regenmacher...

Wie dem auch sei, vielleicht wollen Sie dem Schicksal ja etwas auf die Sprünge helfen und haben einige Saboteure angeheuert, lassen fröhlich andere Händler überfallen oder haben gerade einen Prozeß gegen den armen Bürgermeister Ihrer Stadt angezettelt. Dann werden Sie hier mit den Konsequenzen Ihres Handelns konfrontiert. Je nachdem, für welche Schand– oder Wohltat Sie sich entschieden haben, schaltet das Spiel in eine Extra-Sequenz, und die Dinge nehmen ihren Lauf.

8.4 Abenteuer

Die Fugger II verfügt über mehr als dreißig kleinere Abenteuer, die sogenannten Sub–Plots. Dies sind Spiele im Spiel, die über mehrere Jahre andauern und Ihnen meist Gelegenheit geben, Ihren Reichtum und Ihr Ansehen aufzubessern. Wenn Sie beispielsweise eine Zollburg besitzen, so kann es geschehen, daß man bei Ihnen um die Hilfe bei der Niederschlagung eines Bauernaufstandes nachsucht. Vielleicht werden bei den Grundmauern Ihres Wohnsitzes antike Scherben gefunden und Sie können eine Grabung initiieren. Oder aber jemand beauftragt Sie, für den Sturz einer bestimmten Person aus deren Amt zu sorgen. Wie schon gesagt, vielfältige Abenteuer warten darauf, von Ihnen gemeistert zu werden.

8.5 Vor den Geschworenen...

Bisweilen kann es geschehen, daß Sie bei all den Ereignissen den Überblick über Ihre finanzielle Situation verloren haben, kurz gesagt, man pfändet Ihnen ohne viel Federlesen einige Ihrer Waren, die Sie noch in Ihrer Niederlassung lagern, oder aber einer Ihrer Karren erhält das Kuckuckssiegel. Wenn Sie die Geduld Ihrer Geldgeber überstrapazieren, finden Sie sich schnell vor dem Geschworenengericht wieder. Nutzen Sie die Möglichkeit der Bestechung, denn der Schuldturm droht...

9. Geschehnisse in Mittelland

9.1 Der Gang der Dinge – und der in die Ämter...

Nachdem alle Spieler Ihre Runde beendet haben, geraten sämtliche vom Computer gesteuerten Spieler in Bewegung: Einige gehen den Weg allen Fleisches, andere werden vielleicht we-

gen Unfähigkeit aus Ihren Ämtern enthoben und wieder andere rücken in die so frei gewordenen Ämter nach. Wenn es sich bei einem der zu besetzenden Ämter um eines handelt, das auch für Sie von Interesse ist und um das Sie sich in Ihrer Schreibstube beworben haben, so kommt es jetzt zur Besetzung dieses Amtes. Alle Ihre Mitbewerber stellen sich neben Ihnen auf einem speziellen Bildschirm denjenigen zur Wahl, die das Amt ernennen. Dann kommt es zur Abstimmung, und es bleibt Ihnen nichts weiter übrig, als die Daumen zu drücken. Natürlich kommt es gelegentlich auch vor, daß Sie selbst einen Bewerber auswählen dürfen, umso spaßiger, wenn Sie über das Wohl und Wehe eines anderen Spielers vor dem Bildschirm entscheiden.
Der jeweilige Bildschirmhintergrund gibt Ihnen bei diesen Ernennungen Aufschluß darüber, um was für ein Amt es sich bei der Besetzung handelt:
EIN RATHAUSPORTAL: Die Ernennung eines weltlichen Amtes auf städtischer Ebene.
EINE BURG: Ein weltliches Amt in einer Grafschaft ist vakant.
EIN FÜRSTLICHER SAAL: Es folgt die Ernennunng eines der höchsten weltlichen Ämter.
EIN KIRCHENPORTAL: Ein kirchliches Amt in einer Stadt wird besetzt.
EIN DOM: Ein kirchliches Amt auf grafschaftlicher Ebene wird ernannt.
DAS KATHEDRALENINNERE: Erzbischofs-, Erzdiakons- oder Inquisitoren-Amt sind frei.

9.2 Was sonst noch geschah

Wie Ihnen selbst, so steht es auch den vom Computer geführten Spielern frei, zu tun und zu lassen, was ihnen in den Sinn kommt. Es kann also vorkommen, daß jemand Fechtunterricht nimmt, ein Fest gibt, oder, so er dieses Privileg besitzt, die Gesetzbücher von Mittelland verändert. Steuerniveaus werden geändert, Städte belagert, Wettbewerbe ausgefochten und Ministerstühle vertauscht. Ein jeder verfolgt eigene Ziele, insbesondere Ihr Gegenspieler. Er wird versuchen, Ihnen den einen oder anderen Stein in den Weg zu legen.
Auch können Ihre Warentransporte von garstigen Räubern überfallen werden, Sie werden vor Gericht gezerrt, oder aber jemand beleidigt Sie. In diesem Fall können Sie die Angelegenheit auf sich beruhen lassen, was Ihr Ansehen ramponiert, oder aber Satisfaktion verlangen. Sie verabreden sich dann mit Ihrem Gegner bei Morgengrauen am alten Glockenturm und verschaffen sich dank Ihrer hoffentlich überlegenen Fechtkunst Genugtuung.
Letztendlich werden Sie noch, so Sie dies wünschen, über historische Ereignisse des jeweiligen Jahres informiert.

10. Hilfe, ein Überfall – Der Kampf

10.1 Zum Geleit

Da Ihre finanziellen Möglichkeiten zu Beginn einer Partie Die Fugger II den Erwerb eines Räuberlagers oder gar einer Zollburg nicht gestatten, werden Sie Ihren ersten Überfall vermutlich aus der Perspektive des Opfers erleben. Irgendein mißgelaunter Räuberhauptmann hat sich gerade Ihren Warentransport ausgesucht, um seinen Räubern ein wenig Unterhaltung und sich selbst Ihre Waren zu verschaffen…

In diesem Fall wird in den taktischen Kampf umgeschaltet – ein ganz eigenes Spiel im Spiel. In einer kleinen Intro-Sequenz

sehen Sie Ihren Transport auf dem Weg zu der von Ihnen gewählten Stadt. So Sie über eine Eskorte verfügen, werden Sie Ihre Mannen in erheblich größerer Anzahl sehen, ein beruhigenderes Gefühl, als nur in die Gesichter Ihrer verdutzten Fuhrknechte blicken zu müssen. Dann pirschen sich irgendwann die Räuber an Sie heran und es kann zum Kampf kommen. Sie werden zunächst gefragt, ob Sie den Angreifer mittels einer kleinen Spende dazu überreden wollen, daß er von seinem grausigen Vorhaben absieht. Wenn Sie solches aus moralischen oder anderen Gründen ablehnen, aber auch, wenn Sie Ihrem Widersacher schlicht zu wenige Taler geben, kommt es zum Kampf.
Meist halten sich in der Umgebung Söldner auf, die von Ihrem jeweiligen Burgherren mit der Überwachung der Grafschaft beauftragt worden sind. Sie können, ebenso wie Ihr Gegner, nun versuchen, sich die Unterstützung dieser Truppen zuzusichern. Diese fällen schließlich ihre Entscheidung und verteilen sich, so Sie am Scharmützel teilnehmen wollen, auf Seiten des Verteidigers oder des Angreifers. Nun entbrennt die eigentliche Schlacht.

10.2 Die Einheit

Alle Truppen sind in einzelne Einheiten unterteilt. Zu einer Einheit gehören zwischen einem und fünf Männer, also beispielsweise 2 Fuhrknechte oder 4 Flintenschützen. Alle Männer einer Einheit agieren gleichzeitig gemäß ihrer Taktik, unabhängig von ihrem derzeitigen Standort im Kampf–Szenario.

10.3 Der General oder Räuberhauptmann

Sowohl Angreifer als auch Verteidiger erhalten eine spezielle Figur. Auf Angreiferseite taucht dieser General (bei Söldnern) oder Räuberhauptmann (bei Räubern) immer in der linken unteren Bildschirmecke auf, auf Verteidigerseite in der rechten oberen Ecke. Dem General oder Räuberhauptmann kommt eine spezielle Bedeutung zu. Solange er lebt, können Sie mittels eines Drucks auf Ihren Hot-Key in das Taktik-Menü gelangen und so jeder Ihrer Einheiten ganz spezifische Befehle erteilen. Stirbt Ihr General, so übernimmt der Computer die Steuerung Ihrer Mannen. Es kann also ratsam sein, den General nicht vorrücken zu lassen. (Seine Taktik ist daher zu Kampfbeginn „Abwarten".) Andererseits ist der General sehr schlagkräftig und kann etliche Gegner ausschalten. Sie sollten sich genau überlegen, welche Taktik Sie Ihrem General oder Räuberhauptmann geben...

10.4 Die Taktik einer Einheit

Drücken Sie Ihren Hot-Key, also die Taste, welche Sie zu Beginn des Spiels ausgewählt haben, so erscheint in einer der oberen Ecken eine Fahne in Ihrer Farbe. Sie haben dem Spiel mitgeteilt, daß Sie nun die Taktiken Ihrer Einheiten verändern wollen. Ein Banner wird nach Abschluß der letzten Aktion eingeblendet. Bewegen Sie nun den Mauspfeil auf einen Ihrer Männer, so wird ein goldener Rahmen um die Füße aller in der entsprechenden Einheit agierenden Soldaten gelegt. Wenn Sie auf Verteidigerseite beispielsweise einen Offizier aus einer Einheit von drei Offizieren angewählt haben, so wird nun im linken Teil des Banners „3 Offiziere (67%)" und rechts „Gegner angreifen" erscheinen.

Die erste Angabe „3 Offiziere (67%)" gibt Auskunft über den Zustand der angewählten Einheit. Je höher der Prozent-Wert, desto besser kann diese Einheit austeilen und desto mehr Scha-

den kann sie noch vertragen. Die zweite Angabe „Gegner angreifen“ ist die Taktik, mit der die Einheit vorgeht. Ein Klick auf die linke Maustaste schaltet die nächste für diese Einheit mögliche Taktik ein. Wenn Sie mit der von Ihnen gewählten Taktik zufrieden sind, können Sie die Maus bewegen und so eine andere Einheit anwählen; links Klicken schaltet wiederum deren mögliche Taktiken durch.

10.5 Mögliche Taktiken

Gegner angreifen: Die Einheit wird sich auf die nächststehenden Gegner zubewegen und diese angreifen.

Abwarten: Die Einheit steht still und rührt sich nicht. Sie wird sich zwar verteidigen, jedoch keinem Gegner Schaden zufügen.

GEFANGENE MACHEN: Sofern Ihre Mannen von einer Zollburg oder einem Räuberlager aus agieren, können Sie versuchen, Gefangene zu machen. In diesem Fall wird eine Einheit versuchen, Gegner einzukreisen um sie dann gefangenzunehmen. Wenn der Versuch gelingt, geht der Gegner zu Boden, und eine Fahne Ihrer Farbe erscheint auf seinem Körper. Ihre Mannen werden sich nach dem Kampf bemühen, Gefangene dazu zu „überreden“, auf Ihre Seite überzuwechseln.

WAREN EROBERN: Wenn Sie als Angreifer einen Warentransport überfallen, so können Sie Waren erbeuten. Die Einheit bewegt sich auf die nächstbeste noch nicht erorberte Ware zu und pflanzt dort Ihr Feldzeichen auf; die Ware gehört Ihnen.

WAREN ZURÜCKEROBERN: Als Verteidiger haben Sie natürlich die Möglichkeit, bereits eroberte Waren zurückzuerkämpfen. Sie werden dann Ihre Fahne auf Ihren Waren sehen.

GEGNER BESCHIESSEN: Kanoniere feuern ihre Kanonen auf die Stellen im Szenario, an denen sie reichliche Ernte unter der Gegnerschar vermuten. Manchmal fallen den furchtbaren Kartuschen aber auch die eigenen Leute zum Opfer…

STURMREIF SCHIESSEN: Wenn Sie eine Zollburg oder ein Räuberlager angreifen, so können Sie Ihren Kanonieren die Taktik geben, das Objekt sturmreif zu schießen. Sie beschädigen es dann, so daß Sicherheits– bzw. Tarneinrichtungen beschädigt werden und Kasematten bzw. Strohlager zerstört werden.

EINGANG STÜRMEN: Sie wollen die von Ihnen angegriffene Zollburg, das Räuberlager oder ein Schiff erobern? Geben Sie einer oder mehreren Einheiten diese Taktik und Ihre Männer werden dem Eingang entgegenstreben. Eine Zollburg oder ein Räuberlager gilt dann als erobert, wenn drei ganz bestimmte Felder im Eingangsbereich von dreien Ihrer Schergen besetzt sind. Auf Ihrem Vormarsch werden Ihre Männer nur solche Gegner angreifen, die sie am Besetzen dieser Felder hindern. Es ist also Vorsicht geboten. Bevor Sie diese Taktik benutzen, sollten Sie auf dem Schlachtfeld eine erhebliche Überlegenheit hergestellt haben.

EINGANG VERTEIDIGEN: Die entgegengesetzte Taktik. Als Verteidiger eines Schiffes, einer Zollburg oder eines Räuberlagers wird Ihre Einheit alles daran setzen, eine Besetzung Ihres Objekts zu verhindern. Die Einheit gruppiert sich im Eingangsbereich und greift alle Gegner an, die diesem zu nahe kommen.

RÜCKZUG: Die Einheit wird sich bemühen, einen möglichst großen Abstand zwischen sich und die Gegner zu bringen, ohne jedoch das Kampfszenario Hals über Kopf zu verlassen.

FLUCHT: Bisweilen ist dann doch alles verloren. Wenn der Zustand einer Einheit gegen Null tendiert und Sie Ihre Mannen retten wollen, so sollten Sie Ihnen den Befehl zur heillosen Flucht geben. Die Einheit wird dann auf dem kürzestmöglichen Weg das Kampfgebiet verlassen.

10.6 Das Ende einer langen Schlacht

Irgendwann hat das Gemetzel sein Ende. Sie haben gewonnen, verloren, oder der Kampf hat keinen bestimmten Ausgang. Sie werden nun tabellarisch über die Gewinne und Verluste informiert. Wie viele Gefangene hat wer gemacht, wurden Waren erobert? Werden einige Matrosen nie wieder zur See fahren können? Und die bange Frage: Wie viele Ihrer geliebten Bombenleger haben sich mit der Länge ihrer Zündschnüre verschätzt? Auf alle diese Fragen bekommen Sie in der Abrechnung eine Antwort.

Zum Abschluß noch eine Warnung: Wenn Sie mit Räubern Überfälle anzetteln, so werden Ihre Mannen hierfür immer eine gewisse Prämie fordern. Überlegen Sie also, wen oder was Sie überfallen, damit es sich für Sie lohnt. Gar mancher Führer von Wegelagerern ist durch zu häufige Überfälle an den Bettelstab gelangt…

11. Besondere Ereignisse

11.1 …Und zum Dritten – Die Versteigerung

In unregelmäßigen Abständen wird in Mittelland in irgendeiner Stadt eine Versteigerung angesetzt. Dieses Ereignis wird einige Jahre zuvor angekündigt, so daß auch Sie Gelegenheit haben, Ihren Wohnsitz oder einige Ballons versteigern zu lassen. Geben Sie dann die von Ihnen gewünschten Objekte in den entsprechenden Menüs einfach zur Versteigerung frei. Wenn Sie ein nettes Objekt haben, so wird Ihnen dieses auf einer Versteigerung meist mehr einbringen, als wenn Sie es einfach verkaufen.

Zu Beginn einer Versteigerung können Sie im Auktionskatalog *Exposés aller zur Versteigerung gelangenden Objekte* bewundern, gegebenenfalls auch Ihrer eigenen. Sie werden über den Zustand des Objekts, bei Transportern auch über die Anzahl sowie über das Mindestgebot und den bisherigen Besitzer informiert. Auf diese Weise können Sie das eine oder andere für sie interessante Objekt fixieren und müssen nicht die ganze Versteigerung über aufmerksam beobachten, was geschieht. Haben Sie den Katalog durchgeschaut und kein für Sie interessantes Objekt gefunden, so können Sie sich nun *entscheiden, der Versteigerung nicht weiter beizuwohnen,* die Versteigerung findet dann ohne Sie statt. Ein Abbruch ist für Sie dann jedoch nicht möglich, wenn Sie selbst ein Objekt versteigern lassen wollen.
Der Auktionator wird nun die erste Position erläutern und mit dem Mindestgebot eröffnen. Ein Druck auf Ihren *Hot-Key* läßt Sie ein Gebot abgeben. Von Zeit zu Zeit kommentiert dann der Auktionator das Verhalten der Bieter, bis er schließlich „…und zum Dritten…“ sagt. Das Objekt ist somit versteigert und die nächste Position wird avisiert.

Das Ersteigern eines Objektes kann durchaus lukrativ sein. Schon so manches Schnäppchen hat zu einem wahren Spott-

preis seinen Besitzer gewechselt. Bisweilen jedoch übersteigen die vom Auktionator aus den Bietern herausgekitzelten Summen den wahren Wert eines Objektes erheblich, Vorsicht ist also geboten.

11.2 An den Pranger mit ihm... – Vor Gericht

Verbrechen lohnt sich nicht. Oder doch? Diese Frage müssen Sie für sich selbst entscheiden. Irgendwann in einer Partie „Die Fugger II" werden auch noch so leutselige Naturen die Bekanntschaft des Gerichts machen. Spätestens dann, wenn sie von Ihrem Gegenspieler wegen einer Nichtigkeit verklagt werden.

Zunächst verliest die Anklage eine Liste der Vorwürfe, danach hat der Beschuldigte die Möglichkeit, sich hierzu zu äußern. Nun haben beide Seiten die Gelegenheit, einige Zeugen zu dingen. Dies kostet zwar einige Taler, erhöht aber die Glaubwürdigkeit der eigenen Person. Nachdem die Zeugen Ihre Aussage gemacht haben, werden die Plädoyers gehalten. Abschließend können auch die Richter noch einmal mit Talern gefügig gemacht werden, bevor es zur Entscheidung kommt.

Für Sie ist insbesondere wichtig zu wissen, ob die gegen Sie oder von Ihnen erhobenen Anschuldigungen der Wahrheit entsprechen oder ob sie an den Haaren herbeigezogen sind. Neben Ihren Zeugen und Ihrem Ansehen bei den Richtern entscheidet dieses maßgeblich über den Ausgang eines Prozesses. Sollten Sie im Zweifel sein, so investieren Sie ruhig eine kleinere Summe, denn die Strafen können drakonisch sein.

Mögliche Strafen können sein:

– *Einige Stunden Pranger,* was der Gesundheit und damit der Lebenserwartung nicht gerade zuträglich ist.

– *Eine Geldstrafe,* die nicht so furchtbar weh tut.

– *Eine mehrjährige Geldstrafe,* die ziemlich weh tun kann.

– *Ein Jahr Schuldturm* – eine Runde aussetzen.

– *Der Entzug eines Titels* – Prestige bedeutet in Die Fugger II an manchen Stellen, den entscheidenden klitzekleinen Vorsprung zu haben.

– *Eine Amtsenthebung,* was unter Umständen den ganzen Auftrag gefährden kann.

11.3 Bei meiner Ehre... – Duelle

Es gibt einen Hauptgrund, eine Beleidigung und damit eine Duellforderung auszusprechen: Wenn Sie in irgendjemandes Ansehen extrem niedrig stehen, beispielsweise, weil sie bei dieser Person angeschwärzt worden sind, auf deren Gunst aber angewiesen sind, weil sie sie vielleicht in ein höheres Amt befördern soll, so sollten Sie sie beleidigen! Ein Duell bereinigt Meinungsverschiedenheiten, das bedeutet: Nach dem Schlagabtausch stehen Sie in der Gunst Ihres Kontrahenten wieder auf einem völlig durchschnittlichen Niveau, die vormaligen Probleme und Differenzen sind aus der Welt geschafft.

Einen Nachteil haben Duelle freilich auch. So Sie sich zum Waffengang entschließen, wird – ganz in Abhängigkeit Ihrer Fechtkünste – Ihre Gesundheit leiden. Im Extremfall sind Sie nicht mehr zur Führung Ihrer Amtsgeschäfte in der Lage...

12. Anhang I – Ämterverteilung

WELTLICHE ÄMTER IM FÜRSTENTUM MITTELLAND		
	Regent	
	Großkanzler	
Finanzminister	Justizminister	Marschall
Hofrat	Hofrat	Hofrat

KIRCHLICHE ÄMTER IM FÜRSTENTUM MITTELLAND	
Erzbischof	
Inquisitor	Erzdiakon

WELTLICHE ÄMTER IN GRAFSCHAFTEN		
	Vogt	
	Kanzler	
Finanzberater	Justizberater	Hauptmann der Wache
Geheimrat	Geheimrat	Geheimrat

KIRCHLICHE ÄMTER IN GRAFSCHAFTEN		
	Bischof	
	Abt	Diakon
Sakristan	Kellermeister	

WELTLICHE ÄMTER IN STÄDTEN		
	Bürgermeister	
Baumeister	Richter	Kämmerer
Ratsherr	Ratsherr	Ratsherr

KIRCHLICHE ÄMTER IN STÄDTEN	
Domherr	
Priester	Priester

13. Anhang II – Wer ernennt wen?

WER ERNENNT WEN:

WELTLICHE ÄMTER		KIRCHLICHE ÄMTER	
IM FÜRSTENTUM MITTELLAND			
AMT:	**ERNENNUNG DURCH:**	**AMT:**	**ERNENNUNG DURCH:**
Regent	Losentscheid	Erzbischof	Drei Bischöfe
Großkanzler	Regent	Inquisitor	Erzbischof
Finanzminister	Großkanzler	Erzdiakon	Erzbischof
Justizminister	Großkanzler		
Marschall	Großkanzler		
Hofräte	Drei Minister		
IN DEN DREI GRAFSCHAFTEN			
AMT:	**ERNENNUNG DURCH:**	**AMT:**	**ERNENNUNG DURCH:**
Vogt	Losentscheid	Bischof	Erzbischof
Kanzler	Vogt		
Finanzberater	Kanzler	Abt	Sakristan, Kellermeister und Bischof
Justizberater	Kanzler		
Haupmann d. W.	Kanzler		
Geheimräte	Drei Berater		
		Diakon	Bischof
		Sakristan	Abt
		Kellermeister	Abt
IN DEN ZEHN STÄDTEN			
AMT:	**ERNENNUNG DURCH:**	**AMT:**	**ERNENNUNG DURCH:**
Bürgermeister	Drei Ratsherren	Domherr	Bischof der zugehörigen Grafschaft
Kämmerer	Bürgermeister		
Richter	Bürgermeister		
Baumeister	Bürgermeister		
Drei Ratsherren	Kämmerer, Richter und Baumeister	Zwei Priester	Domherr

14. Anhang III – Produktionsverhältnisse

Optimale Produktionsverhältnisse zwischen Arbeitern und Produktionsmittel:

WARE:	*VERHÄLTNIS:*
KORN	5 : 1
FISCH	3 : 1
BIER	2 : 1
WOLLE	1 : 2
HOLZ	7 : 1
RIND	1 : 1
ERZ	5 : 1
WEIN	1: 1
FELL	1: 2
GLAS	3 : 1
SALZ	6 : 1
TUCH	2 : 1
SILBER	8 : 1
PFEFFER	9 : 1
WAFFEN	4 : 1

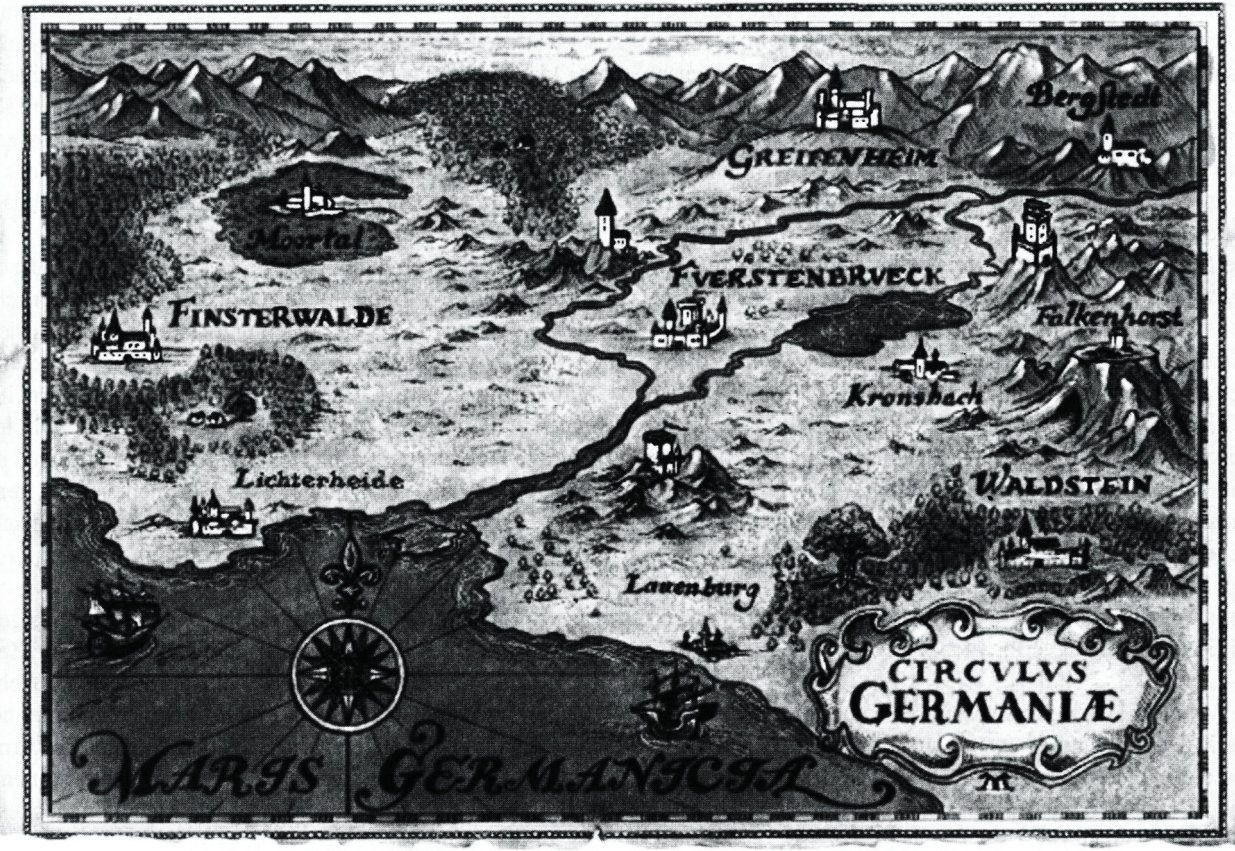
Wichtige Hinweise zum Spiel – Einleitung

Deutschland im Jahre 1600 – ein düsteres Jahrhundert schickt sich an, seine Schatten auf das, in unzählige freie Städte, kleine Bistümer, Grafschaften und Fürstentümer zerfallene Land zu werfen und es mit Zerstörung und Tod heimzusuchen.
In Stücke gebrochen liegt die alte Einheit des Reiches, die Kaiserkrone hat ihren Schimmer verloren und die christliche Kirche ist in zwei feindliche Lager gespalten. Haß und Bruderkampf bestimmen den Ablauf dieses entfesselten Jahrhunderts und die Soldateska der Heerführer zieht plündernd und mordend durch die Lande. Der Dreißigjährige Krieg wird über die Fluren Deutschlands hinwegziehen und ein Chaos von unvorstellbarem Ausmaß hinterlassen.
Die Herren dieser neuen Zeit, die Grafen, Fürsten und Könige der vielen Gebiete und Nationalstaaten, erheben sich strahlend über den von Not und Armut heimgesuchten Völkern.
Im Jahr 1588 hatte England die mächtige spanische Armada bezwungen, 1596 war der dritte spanische Staatsbankrott gefolgt. Die deutschen Bankhäuser der Fugger und Welser, welche dem spanischen König riesige Kredite gegeben hatten, waren damit annähernd ruiniert. Die Fugger hatten über Nacht drei Millionen Dukaten verloren…

In den Wirren dieser Zeit verschlägt es Euch in das kleine, irgendwo in Deutschland gelegene Fürstentum Mittelland. Ohne die Freiheit, in einer Stadt zu wohnen und so den Fesseln Eures Lehnsherrn entgehen zu können, streift Ihr mittellos durch die Lande, bis Euch eines Tages die Kunde erreicht:
Euer Onkel, ein entfernter Verwandter eines Zweiges der Familie der Fugger, hat das Zeitliche gesegnet! Dieser Fügung des Schicksals verdankt Ihr nun die Erbschaft eines Lagers in einer der kleinen Städte des Fürstentums; darüber hinaus hat Euch Euer Onkel einen Beutel mit 750 Talern sowie einen Karren hinterlassen. Ihr macht Euch auf in die Stadt, entschlossen, Euer armseliges Dasein gegen ein Leben einzutauschen, das Euch Ruhm und Ansehen als Großhändler und ein mit reichhaltigen Privilegien versehenes Amt beschert.
Als Ihr das Kontor Eures neuen Lagers betretet, fällt Euch sogleich ein großes Buch auf, das auf dem alten Eichenschreibtisch liegt. Ihr studiert die Seiten und stellt fest, daß es sich um ein Auftragsbuch handeln muß. Säuberlich sind hier vielfältige Aufträge vermerkt, die Euer Onkel seinen Arbeitern in den letzten Jahren seines Lebens gegeben haben muß. Die letzten Eintragungen aus dem Jahr 1599 schließlich beauftragen einige Männer mit der Herstellung von verschiedenen Waren. Ihr wiegt Euren Talerbeutel, macht einige Notizen und entschließt Euch, in diesem Jahr selbst einige Arbeiter anzuheuern…

Begebt Euch in das Zeitalter des Dreißigjährigen Krieges, erlebt das Ende des Mittelalters und den Aufbruch in die Zeit der Aufklärung. Kämpft Euch durch die dornenreiche Welt von Handel, Intrigen und Politik. Vermehrt Eure Reichtümer und sichert Euch die Gunst derer, die Euch den Weg aus der Armut in die Welt des Hochadels ebnen, die Tore zu bedeutsamen Ämtern öffnen oder Eure finsteren Machenschaften decken. Erweist Euch als einem Fugger ebenbürtig!

Die Karte von Mittelland



Mittelland
Eine kleine Geographie

Das Fürstentum Mittelland zerfällt in die Grafschaften Mooringen, Auenthal und Bergenhöh. Hauptstadt von Mittelland ist die Stadt Fürstenbrück, gelegen im Zentrum des Landes am Ufer des Großen Sees.

Die Grafschaft Mooringen erstreckt sich im Westen Mittellands. Der Sitz der Grafen von Mooringen ist die in dunklen Wäldern gelegene Stadt Finsterwalde.
Nordöstlich, in den Mooren dieser Landschaft, liegt Moortal, während sich im Süden die Hafenstadt Lichterheide befindet.
Die Zollburg Waldenfels, am Schnittpunkt wichtiger Handelsstraßen gelegen, ist Garant einerseits für die Sicherheit im Lande, andererseits für ein hohes Zollaufkommen in der Grafschaft und im Fürstentum.

Weitläufige Waldgebiete und weite Felder kennzeichnen die Grafschaft Auenthal im Südosten von Mittelland. Größte Stadt ist Waldstein, alte Grafenstadt und Sitz der Bischöfe. An den Gestaden im Süden liegt Lauenburg, eine aufstrebende Hafenstadt. Am südöstlichen Ufer des Großen Sees befindet sich der Flecken Kronsbach, der über viele Handelsrouten mit dem nahe gelegenen Fürstenbrück verbunden ist. Auf einem Hügel am Großen See liegt die Zollburg Seefels, deren Besitzer etliche Handelswege überwachen und den Schiffsverkehr kontrollieren.

Im äußersten Nordosten schließlich liegen die Städte Greifenheim, Bergstedt und Falkenhorst. Erstere ist als Hauptstadt der Grafschaft Bergenhöh Sitz der Grafen und Bischöfe, sicher gelegen auf hohen Bergen und aus diesem strategischen Grund schon häufig Anlaß zu Händeln allerlei Art gewesen. Burg Hohenfels dient als Stützpunkt für die Söldner der Region. Ihre Besitzer sind weithin als großartige Feldherren bekannt.

Niemand weiß genau, wo sie sich befinden, wenigstens würde das nie jemand zugeben: Die Räuberlager, die, in Schluchten oder düsteren Wäldern verborgen, eine Heimstatt für finstere Gesellen sind. Bekannt sind zur Zeit die Namen von vier dieser Orte, als da wären Meucheltann, Dunkelforst, Säbeltal und Henkerswald.

Der Handel

Wer den Pfennig nicht ehrt, ist des Talers nicht wert!

Auszug aus den Protokollen zur Landeswirtschaft von Edelmann Humbert vom Horkenhaine, Berater der Grafschaft Mooringen in Fragen das Wirtschaften betreffend:

„Hochverehrter und interessierter Leser,
nachfolgend seien Euch einige Überlegung dargebracht, entspringend aus meiner Neigung zu ökonomischen Dingen, sowie fundiert durch gar reichliche Unterredungen mit hochgebildet' französischen Leuten, die sich der Forschung von Zusammenhängen auf eben diesem Gebiete verschrieben.

Um zu decken die Kosten, welche ursächlich verbunden sind mit der Erstellung von Gütern, sorge ein Kaufmann dafür, daß die Erlöse aus dem Verkaufe der Güter die erstgenannten übersteigen. Gelingt dies nicht, so ist's ein schlechter Kaufmann, der kaum sicher sein kann, übers Jahr seinen Gläubigern zu entgehen."

Drum ist eine Antwort auf diese folgende Frage zu finden: Was sorgt dafür, daß ein Faß guten Fisches in der einen Stadt lediglich fünf, in der anderen Stadt, sei sie hoch in den Bergen gelegen, zehn Taler erbringt? Zwei Conditiones, die Einfluß nehmen, sind zu nennen.

Zum ersten: Ist eine Stadt in den Bergen gelegen, ist wohl kein Weiher oder gar die offene See in der Nähe. Mühselig geht hier das Fangen der Fische voran. So mag gerad' ein kleiner Fluß den Fischern zur Verfügung stehen, aus dem sie übers Jahr wenig fangen. Gleichwohl wollen die Fischer nicht Hunger leiden. Auf daß ihr wenig Fisch sie doch ernähret, müssen sie ihn zu hohem Preise verkaufen. Es mag sein, daß obig erwähnte zehn Taler nicht einmal genug sind, die hungrigen Mäuler der Fischer zu stopfen.

Liegt hingegen die Stadt am Meere, so ist der Fischfang reichlich. Den Fischersleuten genügt es dann, einen geringen Preis von vielleicht fünf Taler für ihren Fang zu nehmen, da sie der riesigen Menge wegen gleichwohl genügend Silberstücke verdienen, daß sie ihre Familie

ernähren. Der geneigte Leser wird erkennen, daß der geografische Ort die Bedingungen enthält, in welch ergiebigem Maße ein Gut zu produzieren ist. Ist diese Ergiebigkeit groß, so wird der Preis der Ware an diesem Orte niedrig sein. Darum will ich die erste Richtlinie des Preises die Ergiebigkeit nennen.

Zum zweiten: Was kauft einer für seine tägliche Mahlzeit, der wenig Geld hat? Er wird trockenes Brot essen, aus Korn gemahlen, und seiner Kehle nicht mehr als einen Humpen Bier gönnen. Aus edlen Tuchen werden seine Kleider niemals sein und seine Fenster wird er nicht mit kunstvoll ziseliertem Glase versehen, sondern gerad' ein paar Holzbretter davorthun. Und der, dem es gut geht, wie lebt dieser wohl? Er wird seine Tafel schmücken mit dem besten Fleische und den erlesensten Weinen. Er wird sich in wunderbar gestickte Tuche hüllen und von Silber und Gold werden die Ringe sein, die er trägt. Und was ist's nun, das den einen vom anderen unterscheidet? Das Geld, nichts anderes als der Reichthum. Mich dünkt, daß mit dem Ansteigen des Reichthums einfache Güter an Beliebtheit verlieren und luxuriöse Pendants eine steigende Beliebtheit genießen. Darum soll die zweite Origio für den Preis Beliebtheit heißen und vom Reichthume direkt abhängen.

Aus meinen vorangegangenen Überlegungen ergeben sich zwei der drei Grundregeln für den Händler, unter deren Beachtung der Kaufmann einen schönen Batzen Geld erzielen kann:

1. Der Preis einer Ware in einer Stadt steigt mit der Beliebtheit der Ware. Je reicher eine Stadt ist, desto beliebter sind teure und luxuriöse Waren. Je ärmer eine Stadt ist, desto beliebter sind einfache und günstige Güter.

2. Der Preis einer Ware in einer Stadt sinkt mit der Ergiebigkeit der Ware. Je besser die Ware in einer Stadt produziert werden kann, desto geringer wird der in der Stadt zu erzielende Preis sein.

Verehrte Kaufleute, das Problem ergibt sich augenscheinlich! Fange ich Fische am Meer, so ist mein Fang gar reichlich, doch muß mich der dort zu erzielende Preis recht traurig stimmen. Folglich zwingt sich unsere dritte Regel auf:

3. Ist der Preis einer Ware wegen der ersten beiden Regeln zu gering, um zufriedenstellende Gewinne zu machen, so lohnt es sich, die Waren in einer anderen Stadt zu verkaufen, wo möglichst deren Beliebtheit hoch und die Ergiebigkeit gering sind. Daher kauft Karren oder Schiffe und stellt diese in den hehren Dienst des Talerhortens.

Über die Relationen

Um eine Ware zu produzieren, bedarf es einer Anzahl Arbeiter, die zu mieten oder einzustellen sind, sowie verschiedener Maschinen, Felder oder anderer Dinge, aus welchen die Güter gewonnen werden. Ich möchte nun darlegen, wie ein günstig' Verhältnis herbeigeführt werden kann.

Korn: Die weiten Felder um Moortal und Kronsbach sind die Kornkammer von Mittelland. Korn ist ein günstiges Nahrungsmittel. Es ist bedeutsam, daß ein Feld nicht von zu vielen Arbeitern bestellt wird. Sie stehen sich im Wege und geben sich dem Müßiggange hin, da sie glauben, die anderen nähmen ihnen ihre Arbeit ab. Hätte ich zwei Felder zu bestellen, so stellte ich hierfür gewiß nicht mehr als zwölf Männer ein. Warnen muß ich jedoch andererseits den, der seine Taler horten will und weniger als acht Arbeiter auf seine Felder schickt, diese wird schnell die Kraft verlassen, und die Erträge werden gering sein.

Fisch: Aus dem fischreichen Meer gefangen, sind es wohl die Städte Lauenburg und Lichterheide, von wo aus große Transporte in alle anderen Städte von Mittelland versandt werden. Fisch ist unbedingt als billiges Nahrungsmittel anzusehen. Es gibt viele Berichte darüber, was mit Booten geschah, auf denen mehr als fünf Fischer zugleich ihre Arbeit verrichten sollten. Entweder ging ihnen der große Fang verloren, da sie sich gegenseitig im Wege standen, oder aber einer stieß den anderen aus Unachtsamkeit in die Fluten, wo jener jämmerlich sein kühles Grab fand. Gewiß äußerst gefahrvoll ist es andererseits, ein Fischerboot mit nur lediglich einem Fischer auszusenden, da dieser allein kaum den Gefahren des Meeres trotzen kann, kaum daß er gleichzeitig das Boot steuern und das Netz einholen kann.

Bier: Die bekanntesten Brauereien im Lande befinden sich in Falkenhorst und Greifenheim. Mit ihrer jahrhundertealten Tradition bevorteilen sie die beiden Städte bei der Produktion von Bier. Bier muß ebenso wie Korn und Fisch als billiges Nahrungsmittel angesehen werden. Die beste Methode, Bier zu brauen, fand ich vor nicht allzu langer Zeit in den Notizen eines alten Braumeisters beschrieben. Dieser verfügte über fünf Kessel, an denen er je nach Beliebtheit und abhängig davon, ob er ein großes Fest eines Honoratioren zu beliefern hatte, zwischen zehn und 20 Arbeiter beschäftigte. Es will mir erscheinen, daß er aufgrund seiner langen Erfahrung eine durchaus günstige relatio gefunden hatte.

Wolle: Auf den saftigen Wiesen vor Fürstenbrück weiden die Schafe, welche Wolle von einer Qualität abwerfen, welche bisher nur von den Inseln Britanniens bekannt ist. Bergstedt in der Grafschaft Bergenhöh hingegen ist berühmt für seine ausgesprochen robuste und widerstandsfähige Wolle. Dieses Gut ist zwar noch zu den günstigeren Gütern zu rechnen, es hat jedoch schon viele Jahre gegeben, in denen Wollhändler recht erkleckliche Summen für

ihre Ware eingestrichen haben. Beste Ergebnisse lassen sich erzielen, wenn ein Arbeiter die Schur von zwei bis vier Schafen übernimmt.

Holz: In den tiefen Wäldern um Finsterwalde und Greifenheim wachsen die mächtigen Eichen und Buchen, deren Stämme den Axthieben nur der kräftigsten Holzfäller des Fürstentums nachgeben. Holz ist ein verbreitetes Gut, welches je nach Herkunft und Maserung zu Schemeln oder Tischen verarbeitet wird, aber auch zur Herstellung edelster Schnitzarbeiten dient. Um gar reichlich Holzschlag zu erzielen, sollte ein gepachteter Flecken Wald von nicht weniger als vier Arbeitern gerodet werden. So jedoch mehr als sechs Holzfäller eingesetzt werden, droht ihr Schlag dem Walde ernsthaft' Schaden beizubringen und die Erträge werden sinken.

Rindfleisch: Das Gras auf den Weiden von Kronsbach und Lichterheide läßt die Rinder ein derart hochwertiges Fleisch heranbilden, daß bereits viele Adlige von dort die Köstlichkeiten für ihre ausschweifenden Feste und Vergnügen an ihre Höfe orderten. Gutes Rindfleisch ist im ganzen Land als Gaumenfreude bekannt und erzielt daher hohe Preise. Um eine hohe Qualität beim Fleische sicherzustellen, sollte das Rind das Jahr über von nicht weniger als einem Arbeiter gemästet und gepflegt werden.

Erz: Die Erzbergwerke von Falkenhorst und Bergstedt haben eine lange Tradition. Der Reinheitsgehalt des dort geförderten Eisenerzes ist der höchste im Lande und die Fördermengen haben schon so manchen Bergwerksbesitzer reich gemacht. Insbesondere am Meer sind hohe Preise zu erzielen. Zwischen drei und sieben Arbeiter pro Mine sollten gute Erträge gewährleisten.

Wein: Die sanften Südhänge der Hügel bei Moortal und der warme Wind in der Region um Lauenburg bringen die erlesensten Tropfen von Mittelland hervor. Ein Genuß für den Gaumen zahlungskräftiger Liebhaber, wirft ein guter Weinberg schöne Gewinne ab. Pro Weinfaß sollte ein Arbeiter eingesetzt werden, um dem Rebensaft die Aufmerksamkeit zukommen zu lassen, die er benötigt, um auch höchste Ansprüche zufriedenzustellen.

Fell: Die Wälder um Finsterwalde und Greifenheim beheimaten die Tiere mit den seidigsten und weichsten Fellen in ganz Mittelland. Etliche hochgestellte Persönlichkeiten sind bereit, für diese exquisiten Zeichen ihres Reichtums prallgefüllte Talerbeutel den Besitzer wechseln zu lassen - ein wahres Luxusgut. So Ihr eine Gerberei Euer Eigen nennen könnt, wißt Ihr sicher, daß Ihr auf etwa zehn Bottiche zum Gerben nicht mehr als vier bis sechs Gerber benötigt.

Glas: Feiner Schliff, beste Ziselierarbeit und die wunderbarsten Farben zeichnen die Arbeiten der Glashütten von Fürstenbrück und Greifenheim aus. Kurz gesagt schätze sich der glücklich, der an diesen Orten einen jeden Glasofen mit zwei bis vier Arbeitern versehen kann und dazu noch gute Löhne zu zahlen in der Lage ist. Da es sich seit geraumer Zeit als in der Mode erweist, durch den Besitz von Glasarbeiten feinster Natur die

Häuser und Villen auszustatten, um so die eigene Wohlhabendheit zu unterstreichen, wirft eine gutgehende Glashütte wahrhaft erkleckliche Gewinne ab.

Salz: Bergstedt und auch Waldstein sind weithin bekannt für ihre reichen Salzvorkommen. Viele Meter unter der Erde fördern dort meist sechs Bergleute in einer Mine das kostbare Salz, welches zur Verfeinerung etlicher Speisen dieser Tage gewiß in keinem Hause unseres Landes fehlt. Insbesondere an Orten, deren Natur keine eigenen Salzvorkommen zuläßt, sind durch den Verkauf des Gutes viele Taler zu verdienen.

Tuch: Feine gewebte Stoffe aus Moortal und Finsterwalde können dieser Tage selbst mit den besten Arbeiten aus Antwerpen konkurrieren. Gerne kleiden sich hochgestellte Persönlichkeiten in diese seidigen Tuche, und deren Eitelkeit hat sie schon so manchen Taler für Rock und Beinkleid aufwenden lassen. So Ihr auf diesem Felde tätig seid, hier noch einmal der Hinweis, welcher leider so oft vergessen wird: Laßt um der Qualität Willen nicht mehr als zwei Arbeiter an einem Webstuhl ihrer Tätigkeit nachgehen; jeder weitere würde nur nutzlos herumstehen und seinen Wanst grundlos an Euren Talern mästen.

Silber: Seit Jahrhunderten bekannt, sind die Silbervorkommen um Falkenhorst und Kronsbach die größten in ganz Mittelland. Begehrt von all den Adligen und Bürgern der Städte, schmücken sie die Person und deren Besitz zu vielerley Gelegenheit'. Silber kann getrost als besonderes Luxusgut betrachtet werden, das speziell in reichen Städten auch in den Wirren des Krieges immer Abnehmer finden wird. Wenn Ihr in der glücklichen Lage seid, eine Silbermine zu besitzen, so beschäftigt dort wenigsten fünf, jedoch nicht mehr als zehn Arbeiter, um zu guten Erträgen zu gelangen.

Pfeffer: Die Pfefferschiffe, die von fernen Ländern kommend in den Häfen von Lauenburg und Lichterheide festmachen, gehören wohl zu den lukrativsten Unternehmungen, in welche ein Kaufmann investieren kann. Ausgestattet mit etwa zehn Einkäufern pro Expedition, kann der finanzkräftige Kaufmann, der hier sein Geld anlegt, meist schon nach wenigen Jahren des Handels ein sorgenfreies Leben führen und sich den Vergnügungen hingeben, die sonst den höheren Adelsständen vorbehalten sind.

Waffen: Ein heikles Thema, da das Schmieden von Waffen zu vielen Zeiten das Privileg einiger weniger im Lande ist. Wenn es jedoch rechtens ist, diesem Handwerk nachzugehen, so lassen sich hier erhebliche Gewinne verbuchen. Pro Schmiede sollten vier Arbeiter eingestellt werden, um übers Jahr gute Erträge zu erzielen. Waffen sind begehrt in reichen Städten, aber auch an den unglücklichen Orten, die das Opfer von Belagerungen werden.

So will ich meine Ausführungen nun beenden in der Hoffnung, den Kaufleuten unter Euch zu Diensten gewesen zu sein.
Humbert vom Horkenheine

Eine ehrbare Karriere
Der Aufstieg von Bürger Heinrich

Ihr beginnt das Spiel mit einem Lager in einer der unbedeutenderen Städte von Mittelland. Hierzu stehen Euch ein Lager und 500 Taler zur Verfügung. Die Summe sollte Euch jedoch nicht zu voreiligen Investitionen verleiten; auch die Fugger haben ihr Handelsimperium nicht in zehn oder fünfzehn Jahren aufgebaut. Eurem geschäftlichen Können obliegt es, das Beste daraus zu machen.

Die kurz dargestellte Karriere von Bürger Heinrich kann Euch zum Vorbild gereichen, auch wenn Heinrich auf seinem Weg nach oben von vielen Widrigkeiten zu berichten weiß, die auch Euch widerfahren können. In einem Bewerbungsschreiben um das Amt des Kämmerers von Falkenhorst schildert uns Heinrich seinen bisherigen Werdegang und seine Erlebnisse.

„An den hochverehrten Bürgermeister von Falkenhorst:
Bester Ernbrecht,
bis Anno Domini 1587 war ich ein unfreier Bauer, der tagein, tagaus seine kleine Scholle bestellte und seinem Lehensherrn zu allerlei Frondiensten verpflichtet war. Eines Tages sagte ich mir, daß es so nicht weitergehen könne und beschloß, bei Nacht und Nebel das Weite zu suchen und mich hinter den schützenden Toren einer Stadt zu verbergen. Ihr wißt selbst, daß es mich in das schöne Städtchen Falkenhorst verschlug, wo ich gleich in den Tagen nach meiner Ankunft von meinen geringen Ersparnissen ein kleines Lager erwarb. Schon nach dem ersten Jahr, in dem ich sechs Arbeiter einstellte und diese mit dem Brauen von Bier an zwei Kesseln beauftragte, hatte ich ein kleines Vermögen von 1200 Talern erwirtschaftet. Ich danke es Euch noch heute, daß Ihr, bester Ernbrecht, schon damals zu meinen Fürsprechern zähltet und mich, nachdem ich ein Jahr in den Stadtmauern zugebracht hatte, in den Bürgerstand erhobt.
1592 hatte ich ein Vermögen von über 7000 Talern angehäuft, und da die damalige Ratsherrin Magdalena verschieden war, bewarb ich mich auf das frei gewordene Amt. Immer habe ich den Eindruck gehabt, daß Baumeister Harald mir nicht sonderlich wohl gesonnen war, doch während meiner sonntäglichen Kirchgänge – meine Unbescholtenheit habe ich dort meist mit reichlichen Spenden unter Beweis gestellt – und den sich häufig anschließenden Umtrünken in der Schänke „Kopf des Herzogs“ kamen Richter Guthard und ich uns näher. Guthard schließlich überzeugte die damalige Kämmerin Anna, mich ebenfalls zu wählen. So wurde mir seinerzeit – gegen die Stimme des Baumeisters – das Ratsherren-Amt überantwortet. Und: Niemand könnte sagen, ich wäre mit meinem Amt nicht verantwortungsvoll umgegangen.
Erst im letzen Jahr habe ich Falkenhorst einen Springbrunnen gestiftet und meine Hochzeit mit einer angesehenen

Ratsherren-Tochter aus Greifenheim steht so gut wie fest. Erinnert Euch, daß ich sie aus den Fängen einiger Mordbuben errettete, die sie auf offener Straße überfallen wollten. Immer habe ich mich an die Gesetzbücher unseres Fürstentums gehalten und mir nie etwas zu Schulden kommen lassen. Im Gegenteil: Die schönen Feste in meinem Haus sind weithin bekannt. Das Essen war immer reichhaltig und die Gäste erfreuten sich am Anblick meines Parks, in den sie sich bei Anbruch der Dunkelheit begaben. Und was kann ich dafür, wenn Ihr vor einem halben Jahr Edelmann Robert mit seiner Mätresse im nördlichen Pavillon meines Parks beobachtet habt? Ich habe Robert schon oft darauf hingewiesen, daß ich solcherlei Treiben in meinem Hause nicht dulde.
Um es kurz zu machen. Eigentlich war ich mir sicher, von Euch in das nun freie Kämmerer-Amt eingesetzt zu werden, doch jetzt, da Robert mich aus Mißgunst bei einigen Amtsinhabern von Falkenhorst angeschwärzt hat, erachtete ich es für nötig, Euch über dessen Umtriebe und über meine Unbescholtenheit noch einmal in Kenntnis zu setzen.

In ergebener Bewunderung, Euer Heinrich"

So also versucht Heinrich, den Bürgermeister davon zu überzeugen, ihn gegen seine Mitbewerber in das Amt des Kämmerers zu wählen. Was aus diesen Zeilen nicht hervorgeht, ist, daß dem Brief ein gefüllter Beutel mit über 800 Talern beigelegt war. Heinrichs Spekulation muß wohl gewesen sein, daß er Bürgermeister Ernbrecht somit eine Argumentationshilfe sowohl für sich selbst, als auch für den Stadtrat in die Hände gelegt hatte.
Eine letzte Anmerkung sei noch gestattet: Gewiß war Heinrich bis zu diesem Zeitpunkt ein unbescholtener Bürger, hätte ihn jedoch einer seiner Konkurrenten überwachen lassen, so wäre Heinrichs Verbrechen, jemanden zu bestechen, vielleicht vor Gericht zu seinem Verhängnis geworden...

Mittel und Wege
Ein Briefwechsel zwischen Landgraf Ullrich und Inquisitor Valeran

Im Laufe der Jahre handelt Ihr mit verschiedenen Gütern, zahlt Steuern, verschickt Eure Transporte auf die Märkte der entlegensten Flecken des Fürstentums. Ihr setzt die Löhne Eurer Arbeiter fest, gebt reichhaltige Spenden an das Volk und erwerbt vielleicht den einen oder anderen Ablaßbrief. Ihr steigt in den Ämtern und erhaltet immer umfänglichere Privilegien, die Euch völlig neue Handlungsweisen eröffnen, um Euren Auftrag zu erfüllen.

Was jedoch tun, wenn der Aufstieg partout nicht mehr gelingen will, wenn ein ungeliebter Amtsinhaber seinen Sessel nicht räumen will und man zudem recht niedrig in der Gunst derjenigen steht, welche einem doch eigentlich den Weg nach oben ebnen sollten?

Für diesen Fall steht Euch ein umfangreiches Instrumentarium zur Verfügung, um Euch mißliebiger Personen zu entledigen. Hier ein kurzer Auszug aus einem Briefwechsel zwischen Landgraf Ullrich und Inquisitor Valeran, dessen Lektüre Einblick in Möglichkeiten gewährt, sich oben beschriebene Probleme vom Halse zu schaffen.

Greifenheim, im Februar 1627

„An seine Hochwürden Herzog Valeran,
Inquisitor von Mittelland.
Meinen unterthänigsten Glückwunsch zu Eurem neuen Amt als Inquisitor von Mittelland. Ihr erinnert Euch gewiß noch an den jungen Domherrn in Falkenhorst - Ihr besuchtet einige Male meine Kirche zu der Zeit, als Ihr noch Bischof von Auenthal wart. Ich durfte damals zwei Eurer grandiosen Konzerte organisieren. Nun, jetzo ist es fünf Jahre her, daß mir das Amt des Abtes von Bergenhöh übertragen worden ist. Ihr wißt, in drei Jahren wird das Amt des Bischofs unserer schönen Grafschaft vakant, da Bischof Albrecht beschlossen hat, sich dann zurückzuziehen. Ich frage mich, ob es zu vermessen wäre, würde ich mich bewerben. Nun existieren leider zwei Probleme, welche mein Vorhaben behindern könnten. Zum einen gäbe es zwei Personen, von denen ich weiß, daß sie als Mitbewerber in Frage kämen: Justizberaterin Carolina und Diakon Ludowig. Zum anderen vertrete ich eine eher liberale Glaubensrichtung, wenn Ihr versteht, was ich meine. Und das Amt des Bischofs wird von Erzbischof Gottfried besetzt; ich kenne niemanden im ganzen Land, der rigider gegen die Feinde Roms vorginge...
Soweit meine Situation, ich hoffe, Ihr könnt mir helfen.
Landgraf Ullrich, Abt von Bergenhöh“

Fürstenbrück, im Mai 1627

„An Landgraf Ullrich, Abt von Bergenhöh
Bester Ullrich!
Eure Probleme rufen Amusement bei mir hervor. Wie naiv seid Ihr bloß!? Aber um der Wahrheit die Ehre zu geben, ich habe schon seit geraumer Zeit den Gedanken, daß mir die rote Soutane von Erzbischof Gottfried viel besser stehen würde als dem alten Fettwanst. Daher werde ich Euch helfen.
Zu Eurem ersten Problem: Justizberaterin Carolina dürfte Euch kaum in die Quere kommen. Gottfried ist nicht gut auf die weltlichen Amtsinhaber zu sprechen, also denke ich, daß Carolina kaum eine Chance haben dürfte. Diakon Ludowig ist in der Tat ein Problem. Ihr wißt, als Diakon hat er das Privileg, bei der Wahl zum Bischof bevorzugt berücksichtigt zu werden. Was wäre jedoch, wenn es bei der Bischofswahl keinen Diakon Ludowig mehr gäbe, der sich bewerben könnte? Denkt einmal darüber nach.
Zu Eurem zweiten Problem fiele mir zunächst ein, Erzbischof Gottfrieds Gewogenheit - nun, sagen wir - durch einen mit etlichen Talern gefüllten Beutel zu gewinnen. Wenn ich Euch jedoch richtig verstanden habe, seid Ihr evangelischen Glaubens, während der Erzbischof dem Heiligen Stuhl zugewandt ist. Die Bestechungssumme müßte also astronomisch hoch sein, um eine Wirkung zu erzielen. Nein, nein, diese Lösung kommt nicht in Frage. Laßt ihn zunächst beschatten, ich werde mir etwas einfallen lassen.
Herzog Valeran, Inquisitor von Mittelland"

Greifenheim, im November 1627

„An seine Hochwürden Herzog Valeran,
Inquisitor von Mittelland.
Hochwürden, ich habe so etwas noch nie getan. Mein Gott, war es verräuchert in dieser Spelunke "Zum feisten Abt". Welch eine Gotteslästerung! Daß Gräfin Beatrice solche Namen in Bergenhöh duldet, zeugt von ihrer Moral in Gottesfragen. Wie dem auch sei, ein paar zwielichtige Gestalten waren bereit, dem Erzbischof in den nächsten Jahren hinterherzuspionieren. 1870 Taler verlangen sie dafür pro Jahr, eine Unsumme!
Daß Justizberaterin Carolina nach Eurem Dafürhalten keine ernstzunehmende Konkurrentin für mich ist, beruhigt mich ausnehmend, was jedoch meint Ihr, wenn Ihr sagt, vielleicht existiere kein Diakon Ludowig mehr, wenn es zur Wahl komme? Soll ich ihn... beseitigen lassen? Das kann doch nicht Euer Ernst sein.
Bitte laßt mich wissen, welche Mittel sich anbieten, diese Schwierigkeit auf einem weniger blutrünstigen Wege zu lösen.
Landgraf Ullrich, Abt von Bergenhöh"

Fürstenbrück, im März 1628

„An Landgraf Ullrich, Abt von Bergenhöh
Mein bester Ullrich!
Ihr habt noch vieles zu lernen! Glaubt Ihr denn wirklich, es sei Euch möglich, in derart hohe politische Ämter aufzusteigen, ohne Euch auch nur ein einziges Mal die Hände schmutzig zu machen? Gewiß, an Mord habe ich nie gedacht. Mein Plan ist folgender: Reizt Diakon Ludowig, laßt ihn überwachen, schickt ihm einige Saboteure auf den Hals, vielleicht könnt ihr ihn dazu bringen, Euch den Prozeß zu machen. Ihr solltet vorher freilich in die Kirche gehen und einen Ablaßbrief erwerben, damit Ihr vor Gericht unschuldig dasteht. Ludowig wird dann vermutlich viel Geld in Zeugen investieren; dieser finanzielle Verlust wird Bischof Albrecht gar nicht gefallen. Wenn es Euch gelingt, Ludowig dann auch noch beim Bischof anzuschwärzen, wird dieser ins Nachdenken kommen, ob er sich den richtigen Diakon erwählt hat. Wenn Ihr Glück habt, wird Ludowig abgesetzt!
Nun zu Erzbischof Gottfried. Ich habe lange über dieses Problem nachgedacht und bin zu dem Schluß gekommen, daß es nur einen Weg gibt, ihn dazu zu bringen, daß er Euch zum Bischof macht: Ihr müßt genügend Beweise gegen ihn in der Hand haben und ihn dann erpressen! Nur unter Druck wird er bereit sein, Euch zum Bischof zu machen.
Denkt über meine Vorschläge nach, aber nehmt Euch dafür nicht zuviel Zeit. Ihr müßt handeln!
Herzog Valeran, Inquisitor von Mittelland“

Greifenheim, im Januar 1631

„An seine Hochwürden Herzog Valeran,
Inquisitor von Mittelland.
Hochwürden, welch ein freudiger Tag! Endlich bin ich am Ziel – ich bin Bischof!
Im Sommer 1629 gelang meinen Saboteuren ein verheerender Anschlag auf Diakon Ludowigs Besitzungen, sogleich habe ich in der Kirche zu Greifenheim einen Ablaß gekauft. Und wie Ihr es vorausgesehen hattet:
Ludowig verklagte mich.
In weiser Voraussicht hatte ich durch einige geringfügige Bestechungen im Jahr zuvor die Gunst der Richter und des Justizberaters von Bergenhöh erworben. Ludowig investierte zwar über 5000 Taler in Zeugen und wollte dem hohen Gericht durch eine Spende von weiteren 3000 Talern die Entscheidung gegen mich erleichtern, doch da ich unschuldig war, wurde ich freigesprochen.
Ha, und die Kosten für das Verfahren in Höhe von 1700 Talern mußte Ludowig auch noch tragen. Nachdem es mir dann auch noch gelang, ihn wegen seines unbegründeten Prozesses bei Bischof Albrecht anzuschwärzen, entließ ihn dieser aus seinem Amt. Der Weg für mich war frei.
In der Zwischenzeit hatten meine Informanten etliche Beweise für allerlei Gesetzesverstöße von Erzbischof Gottfried zusammengetragen. Stellt Euch vor, er hatte sich eine Mätresse genommen, bestach, was sein Beutel hergab und unterhielt darüber hinaus ein Räuberlager im Henkerswald! Mit diesem erdrückenden Material gelang es mir schließlich, Gottfried zu erpressen. Ich zwang ihn, bei der Wahl des Bischofs für mich zu stimmen.

Wenn Ihr, Hochwürden, mir diese wertvollen Hinweise nicht gegeben hättet, wäre ich wohl noch heute Abt.
In unendlicher Dankbarkeit,
Landgraf Ullrich, Bischof von Bergenhöh.“

Dies war nicht der letzte Brief zwischen Ullrich und Valeran. Wie er dies Ullrich bereits 1627 mitgeteilt hatte, wollte Valeran selbst Erzbischof werden. Und was wäre ihm gelegener gewesen als die Freundschaft mit einem Bischof - schließlich wird das Amt des Erzbischofs von den Bischöfen der drei Grafschaften besetzt...
Wie Ihr seht, erweisen sich die politischen Verstrickungen als vielfältig und höchst kompliziert. Um seine Ziele zu erreichen, ist es oft notwendig, vom Pfad der Tugend abzuweichen und im Hinterzimmer seines Kontors über finsteren Plänen zu brüten. Jedoch ist eine gewisse Vorsicht ratsam, denn was, wenn Ihr selbst zu dieser Zeit eines der Ämter bekleidet hättet, die Ludowig und Gottfried innehatten…

Die Gesetzbücher
Oder: Die Justiz von Mittelland

Die Rechtsprechung in Mittelland beruht auf den 1433 erstmals auf Geheiß Fürst Arlands IV. zu Fürstenbrück niedergeschriebenen Drei Großen Gesetzbüchern. Auch Ihr werdet früher oder später mit den Buchstaben des Gesetzes in Berührung kommen, sei es, weil es Euer Auftrag erfordert, oder aber, weil ihr als Richter selbst über die Missetaten einer Person zu entscheiden habt. Daher folgt hier ein Auszug aus den Chroniken jener Zeit, in welchem die Entstehungsgeschichte der Gesetzbücher beschrieben wird.

Die Chronik von Mittelland, festgehalten von Silvana, Schreiberin seiner Herrlichkeit, des Regenten über die Schönen Lande, Beschützer der Christenheit und Bewahrer der Insignien des heiligen Umbriks, Arland IV. von Mittelland.
Anno Domini 1433

...so bestanden in den vorangegangenen Jahren in etlichen Verfahren zu den hohen Gerichten des Landes Zweifel ob der Rechtmäßigkeit und Gottgewolltheit gar vielfältig' Urteil'. Den Schutze des Rechts, zum Wohle meines Volkes, zu gewährleisten und für immerdar zu wahren, verfüge ich hiermit, daß niedergeschrieben und von Gültigkeit sei für einen jeden, ob Bauer, Freier oder Edelmann:
Es sollen aus der Tradition überlieferte Regeln und Gesetze aufgezeichnet werden, auf welche sich jedermann in meinem Lande vor Gericht berufen kann, sei er von noch so niederem Stand. Jedwed' Willkür soll Einhalt geboten werden durch die Drei Großen Gesetzbücher.

Für alle Belange von geldlicher Natur sei verfügt:
Es sei gestattet, bei Geldleihern Kredit zu nehmen. Wer versucht, sich and're Leut' durch Geld gefügig zu machen, soll bestraft werden. Schändlich ist es, seinen Arbeitern Hungerlöhne zu bezahlen. Ein jeder soll fürderhin den siebten Teil dessen, das er verdienet, als Steuer entrichten.

Verfügt sei weiter für Belange von advokatischer Beschaffenheit:
Der and're aushorchet oder anderen Schaden zufüget, auf welchem Wege dies auch gescheh', soll vor ein ordentlich' Gericht gestellt werden.

Das Fischen in den fürstlich' Weihern ist strengstens untersagt.

Wer ohne Billigung des Kaisers oder des Fürsten sich herausnehmet, Städte mit Belagerung zu überziehen, mag der Verbannung anheimfallen und in den Grenzen von Mittelland als vogelfrei gelten.

Der dem Räubertum verfallet, soll gar schlimmstens bestraft werden.
Belange des Glaubens sollen folgend behandelt sein:
Der Fürst dient der Heiligen Römischen Kirche, so soll es auch sein Volke thun. Wohlgefallen verdient das Ablaßwesen, denn es reinigt uns're Seelen und ist zum höheren Ruhme Gottes des Herrn.

Das Mätressenthum ist verwerflich, da geschrieben steht: Du sollst deine Frau ehren. Dem Volke sei es erlaubt, Feste zu feiern und sich an Wein und Gesang zu erfreuen. Als Steuer für die Kirche sei festgelegt der zehnte Teil der Einkünfte eines Jeden.
So soll es geschrieben stehen und fortan gelten. Weiter verfüge ich...

Diese erstmals niedergeschriebenen Gesetze sind im Laufe der Jahrzehnte von den nachfolgenden Regenten erweitert und modifiziert worden. Heute unterteilt sich das Gesetzeswerk in drei Gesetzbücher, von denen ein jedes zehn Gesetze umfaßt. Da die Überwachung der Gesetze ständig komplizierter wurde, entschlossen sich die Regenten des Landes, die Kompetenz zur Gesetzgebung an hohe Staatsbeamte zu übertragen. Heutzutage sind die Privilegien zur Änderung der Gesetzestexte folgend verteilt: Der Finanzminister kann die Gesetze, geldliche Dinge betreffend, ändern, dem Justizminister obliegt selbiges Recht in Bezug auf die Strafgesetze; der Erzbischof schließlich erläßt oder streicht Kirchengesetze.

Zur Durchsetzung der Gesetzestexte existieren in Mittelland auf den drei Ebenen der Städte, der Grafschaften und des Fürstentums verschiedene Ämter, deren Inhaber als Richter auftreten können. Normalerweise werden Urteile nach Lage der Beweise von den städtischen Richtern entschieden, ist der Angeklagte jedoch Inhaber eines grafschaftlichen Amtes oder gar eines fürstlichen Amtes, so tritt der Justizberater oder der Justizminister als Richter auf. Als Beisitzer, welche ebenfalls an der Entscheidungsfindung mitwirken, fungieren meist Richter aus den dem Anklageort benachbarten Städten oder in schwerwiegenden Fällen die Justizberater der Grafschaften.
Jeder gute Kaufmann, und dazu zählt Ihr Euch wohl, sollte in seinem Bücherschrank über die drei Gesetzbücher von Mittelland verfügen. Einerseits, um zu wissen, welches Euer eigenes Verhalten sein sollte, andererseits, um die Möglichkeit zu haben, anderer Leute Verhalten zu beurteilen und bei Entdeckung von Verstößen diese vor Gericht bringen zu können.
Kredite, Pfändungen, die Rolle des Geschworenengerichts und der Schuldturm, Eure Titel und Besitztümer, Euer Verhalten gegenüber anderen Amtsinhabern und Eure Wohlgesonnenheit dem Volke gegenüber verleihen Euch ein bestimmtes

Ansehen und eine bestimmte Kreditwürdigkeit. Reiche Patrizier zeigen sich gewillt, Euch Geld vorzustrecken - natürlich gegen entsprechend hohe Zinsen.
Ihr könnt von Euch aus solche Kredite nehmen, bei entsprechend hoher Verschuldung kann es jedoch ebenfalls vorkommen, daß Ihr hierzu gezwungen werdet, um Eure laufenden Kosten ausgleichen zu können.
Sollte Eure Verschuldung dennoch ein gewisses Maß übersteigen, so können sich Eure Geldgeber gezwungen sehen, einen Teil Eurer Waren, Transportmittel und Eures Lagerraumes zu pfänden. In besonders schwerwiegenden Fällen soll es auch schon vorgekommen sein, daß ganze Niederlassungen einer Pfändung zum Opfer gefallen sind. Derart bedenklichen Ereignissen ließen die Gläubiger bisher stets eine Klage vor einem der Geschworenengerichte folgen. Es soll jedoch schon arg verschuldete Händler gegeben haben, die ohne jede Gerichtsverhandlung von ihren tobenden Gläubigern in den Kerker geworfen worden sind und dort heute noch ihr Dasein fristen...

Die Geschworenengerichte werden aus gewöhnlichen Bürgern einer Stadt bestellt und sind gegenüber den normalen ständigen Gerichten unabhängig.

Zwei Fälle, über die ein Geschworenengericht zu urteilen hatte, seien hier beispielhaft geschildert:
Bürger Andreas, ein kleiner Kornhändler aus Kronsbach, wird angeklagt. Es ist nicht das erste Mal, das Bürger Andreas vor die Geschworenen tritt, doch heute – wie auch zuvor – geht der Verhandlung die Pfändung von nur drei Karren und das Eintreiben eines nicht zurückgezahlten Kredits über 230 Taler voraus. Nachdem Andreas flehentlich die Lage seiner Familie geschildert hat, haben die Geschworenen außer einem gelangweilten, herablassenden Lächeln für den Kornhändler nur Mitleid übrig und sprechen ihn frei.
Freiherr Hugo, der schon in der Vergangenheit für Gerichtsskandale sorgte, tritt vor das Gericht. Sein selbstsicheres Grinsen rührt von einer der Verhandlung vorangegangenen Bestechungsaktion, bei der Freiherr Hugo 3000 Taler in die Wohlgesonnenheit der Zeugen investiert hatte. Doch einigen der Geschworenen kamen dann Bedenken, als ihnen die Höhe der Verschuldung dargelegt wurde: Immerhin war es notwendig geworden, 14 Karren, 3 Schiffe und zwei komplette Niederlassungen zu pfänden. Der Urteilsspruch lautete daraufhin - wenngleich mit knapper Mehrheit – „Schuldig!"
Hugo wurde sogleich in den Schuldturm verbracht, wo man ihm ein Jahr Zeit gab, sich eines Besseren zu besinnen und seine finanziellen Transaktionen in Zukunft weniger spekulativ zu gestalten. Wasser und Brot behagten dem an Wildbret und Wein Gewöhnten zwar überhaupt nicht, jedoch konnte er sich die Hände reiben: Vorausschauend hatte er Leiter in seinen übrigen Niederlassungen eingestellt, die seine gewagten Spekulationen in seiner Abwesenheit fortführten...

Die Familie
Wie gründe ich eine Dynastie?

Auch im 17. Jahrhundert lebte niemand unendlich lange. Im Gegenteil: Die Lebenserwartung lag – mangelhafte Hygiene, Seuchen und Kriege hatten ihren Anteil hieran – erheblich niedriger als im 20. Jahrhundert. Insbesondere auf dem Lande, aber auch in vielen städtischen Berufen des Handwerks, wo schwerste körperliche Arbeit an sechs Tagen in der Woche von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang üblich war, galt jemand, der die Fünfzig überschritten hatte, als alter Mann bzw. als alte Frau. Sind uns heute die Geburts- und Sterbedaten von Königen, reichen Bürgern und großen Philosophen jener Zeit gegenwärtig, so täuschen diese über das in jener Zeit normalerweise zu erreichende Alter hinweg, da diese Menschen hinsichtlich medizinischer Betreuung, Hygienebedingungen und Härte ihrer Arbeitsbedingungen gegenüber ihren Zeitgenossen in höchstem Maße privilegiert waren.
Auch Eure innere Uhr tickt in Fugger II. Nehmt an, Ihr beginnt das Spiel im Jahre 1600 im Alter von zwanzig Jahren, dann könnt Ihr leicht ermessen, wieviel Zeit Euch bleibt, bevor der Sensenmann Euch besucht. Ein Jahr geht ins Land, und mit der Zeit werdet Ihr merken, daß das schmerzhafte Gefühl in Euren Fingern im letzten Winter noch nicht da war, das Gehen Euch schwerer fällt und das Augenlicht nachläßt. Zudem können vielfältige andere Krankheiten Euch niederstrecken und Eure ohnehin knapp bemessene Lebensspanne weiter verkürzen. Auch ein Duell wird hier nicht ohne Folgen sein. Wie glücklich könnt Ihr Euch da schätzen, wenn ihr Besuch von einem Quacksalber oder Medicus erhaltet, der Eurem Lebenslicht einige Tropfen Parafines beigibt.
Nicht destotrotz: Irgendwann hat eines jeden letztes Stündlein geschlagen. Aus diesem Grund solltet Ihr frühzeitig daran denken, um ein holdes Weib oder einen stattlichen Mann zu werben, auf daß Euch viele Kinder geschenkt werden.
Zur Hilfe sei hier ein Auszug aus dem Tagebuch einer Kupplerin beigefügt, gewiß ein verwerfliches Gewerbe. Jedoch mögen Euch die Ratschläge einer alten Vettel durchaus nützlich sein.

Jolandas Tagebuch, August 1614
Um den Partner fürs Leben zu finden, begebt Euch zu einer Kupplerin, wie ich eine mein Leben lang gewesen bin. Sie wird Euch ein Angebot machen und ein Bild Eurer/s Zukünftigen zeigen. Wen eine meinesgleichen vorschlägt, hängt dabei in erster Linie davon ab, wie hoch Euer Vermögen, Euer Amt und Euer Ansehen im Volke ist. So Ihr Euch entscheidet, um die Person zu werben, ist es hilfreich, ihr in den folgenden Jahren reichliche Geschenke zu machen. Um ihre Zuneigung zu gewinnen, solltet Ihr dabei keinesfalls knauserig sein. Desweiteren ist von Euch zu beachten, an welchem Orte die Hochzeit stattfinden soll. Leider haben die Domherren der Städte immer noch dieses völlig veraltete Privileg, Hochzeiten, ohne Gründe zu nennen, zu untersagen, wenn ihnen die Heiratenden nicht genehm sind…

Wenn Ihr geheiratet habt, so könnt Ihr Euch glücklich schätzen, denn Euer Ansehen bei den Freunden der Braut oder des Bräutigams wird steigen. Aus diesem Grunde ist es auch nie verkehrt, ein schönes Fest zu veranstalten, bevor Ihr die Türe zu Eurem Hochzeitsgemach schließt, he he…

Soweit die Hochzeit selber. In den folgenden Jahren werden Euch vermutlich einige Kinder geschenkt, welche Ihr in der Kirche taufen könnt. So Ihr nun in die Jahre kommt, könnt Ihr Euer Testament machen und einen Erben bestimmen, der den Großteil Eurer Besitzungen im Falle Eures Ablebens erhält. So Ihr weitere Kinder habt, erhalten diese einen Pflichtanteil am Erbe.

Wenn der Tag für Euch gekommen ist, so werdet Ihr auf dem Friedhof beigesetzt. Eure Verwandschaft wird es sich nicht nehmen lassen, auf dem Grabstein einen Sinnspruch einmeißeln zu lassen, der Euer Leben mit wenigen Worten beschreibt.

Wie dem auch sei, noch ist es nicht soweit. Daher ist es wohl abzuwägen, wem Ihr Euer Vermögen hinterlaßt, denn schon häufig ist es vorgekommen, daß sich die leer ausgegangene Verwandtschaft gegen den Haupterben gestellt hat und diesem seinen Besitz viele Jahre lang neidete.

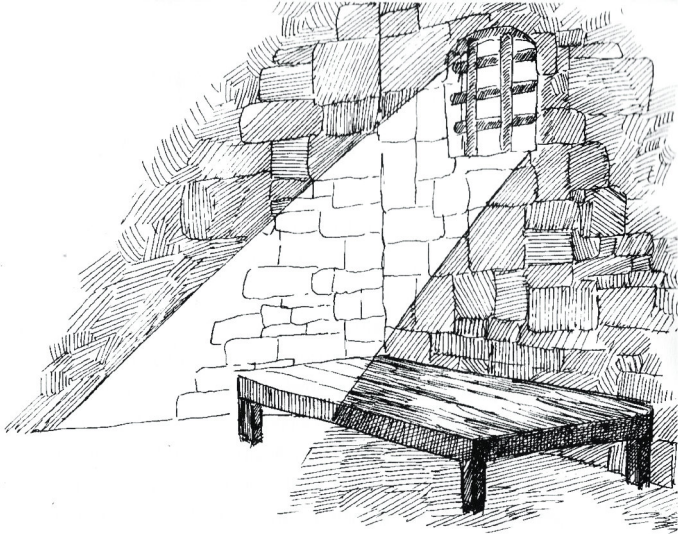
Möge Euch nun, unbedacht der Möglichkeit, Fugger II über mehrere Generationen hinweg zu spielen, ein langes, friedvolles und gottgefälliges Leben beschert sein…

Schicksalsschläge
Ein Brief aus dem Kerker

Um ein erfolgreicher Händler zu werden, bedarf es nicht nur hohen Geschicks und hervorragender Verbindungen zu bedeutsamen Amtsinhabern. Eine nicht zu unterschätzende Rolle spielt auch das Schicksal, welches sich Euch bisweilen in positiver oder auch in negativer Art und Weise zuwenden kann. Doch was ist dieses Schicksal, ist es nur der Zufall? Es gibt Priester, die behaupten, das Wohlwollen Gottes auch dadurch erringen zu können, daß sie ab und an in einer Kirche oder einem Dom für einige Taler ein paar Kerzen zu entzünden oder etwas Weihwassser zu benutzen... Hier das Abschiedsschreiben von Baumeister Thomas aus dem Jahre 1623, welches - neben einem riesigen Berg Schulden und einer großen Schar tobender Gläubiger – das einzige darstellte, was er seinem trauernden Weibe hinterließ, bevor er auf ewig hinter den düsteren Mauern des Kerkers verschwand.

An Hanna, mein geliebtes Weibe!
Obgleich Du nie größeres Interesse für meine Geschäfte bekundet hast, solltest Du wissen, was mir zum Kerker und Dir zur Armut verholfen hat.
Vor nunmehr sieben Jahren entglitt mein Schicksal den Händen Fortunas. Erinnerst Du Dich an die große Jahrhundertflut von 1616 in Lauenburg. All meine Felder waren überschwemmt, die Kornernte vernichtet und viele meiner Boote trieben führerlos aufs offene Meer hinaus. Leider hatte ich keinerlei Versicherung gegen eine derartige Katastrophe abgeschlossen und sah mich deshalb gezwungen, einen Kredit über etliche Taler beim Geldleiher aufzunehmen – zu 27 Prozent Zinsen. Ich hätte ihn wohl abbezahlen können, hätte nicht zwei Jahre später Ernst von der Schniefenhöh – verflucht sei er – die Stadt Lauenburg belagert. All meine Karren mußten umkehren und ich erzielte den kläglichen Preis von nur vier Talern pro Scheffel.
In diesen Tagen sah ich keinen anderen Ausweg, als all meine Karren und mein schönes Schiff – Du weißt gewiß noch, die Ammelie – zu Talern zu machen. Auch mein zweites Lager in Bergstedt verkaufte ich. Den gesamten Erlös investierte ich in den Kauf von weiteren Lagerräumen, deren Vermietung in den Jahren nach der Katastrophe gute Gewinne abwarf. Im ersten Jahr verlief auch alles zum Besten. Da ich zudem gerade zum Baumeister gewählt worden war und so ein erkleckliches Einkommen hatte, vermehrten sich auch meine Taler, so daß ich – ob des günstigen Preises – sogleich noch einige Quadratmeter Lagerraum hinzukaufte.
Dann jedoch verließ das Glück mich vollends. Erinnere Dich nur an den großen Brand von 1620, bei dem mehr als die Hälfte meines Lagers zu Asche ward! Daraufhin entschloß ich mich dann zu einem Schritt, den ich besser nicht getan hätte. Um die Preise für Fisch in Falkenhorst in die Höhe zu treiben – dort hatte ich meine Sendungen meist verkauft – entschloß ich mich, einige finstere Gesellen zu dingen, die

die Lager meiner Konkurrenten in Brand stecken sollten.
Oh je, hätte ich das doch nie getan! Domherr Helmuth, der mich wegen meiner wirtschaftlichen Rückschritte wohl schon geraume Zeit im Auge hatte, ließ meine Aktivitäten seinerzeit von einigen Spionen auf Schritt und Tritt beobachten. Er machte mir vor dem Gericht zu Lauenburg den Prozeß. Ich werde nie sein garstiges Grinsen vergessen, das wohl von einer Bestechung der Zeugen herrührte. Nicht anders ist es zu erklären, daß acht angebliche Zeugen Aussagen über Verbrechen machten, die ich wirklich nie begangen habe. Und obgleich ich die Sabotage gestand – wirklich meine einzige Verfehlung – sprachen mich alle drei Richter schuldig.
Die Strafe war furchtbar, ich mußte vier Jahre hintereinander jeweils 780 Taler als Strafe zahlen. Als mich Bürgermeisterin Adelheid daraufhin von meinem Amt als Baumeister enthob, war ich ruiniert. Als ich dann auch noch eine Steuernachzahlung von 630 Talern leisten sollte und ferner der Rückzahlungstermin für meinen Kredit immer näher rückte, wurden meine Gläubiger hellhörig.
Als sie – ihnen allen voran der gräßliche Geheimrat Heino (erinnere Dich, auf dem letzten Hofkonzert gab er einen geradezu lächerlichen Troubadour ab) – dann letztlich erschienen, fanden sie außer meinem Schreibtisch nichts mehr vor, was noch zu pfänden gewesen wäre, und ... aber den Rest kennst Du ja!
All dies schreibt Dir Dein Thomas.
P.S.: Ich wünschte, wir könnten uns noch einmal sehen; vielleicht wird man in einigen Jahren ja die furchtbaren Irrtümer bemerken, die man mir hat widerfahren lassen. Ich habe mir jedenfalls wenig vorzuwerfen. Ich liebe Dich, und wenn es Dir möglich ist, dann schicke mir doch einmal den leckeren



Wurzelkuchen, Du weißt schon, der, den ich früher so gerne gegessen habe...

Thomas' Brief zeigt, in welch' kurzer Zeit das Schicksal eine Existenz zugrunde richten kann. Thomas war bis zu dem Tage, an dem die Sturmflut sein Lager verwüstete, ein vielversprechender Händler.
Weniger risikofreudige Kaufleute hätten jedoch für Sicherheiten gesorgt, eine Versicherung abgeschlossen, oder ihr Handelsvolumen verkleinert. Maßnahmen, über welche Thomas spätestens seit dem Brand in seinem Lager in Bergstedt nicht mehr verfügte...

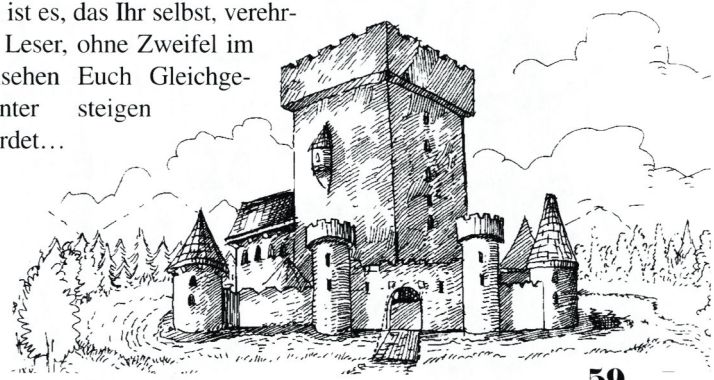
Schlösser, Degen, wilde Feste
Aus dem Leben des Baldur Graf vom Dekadent

Sollte Euch, verehrtem Leser, das vorangegangene Kapitel gar Magenschmerzen verursacht haben, so soll nun eine Schilderung aus dem Leben des Baldur Graf vom Dekadent folgen, einem wahrem Lebemann, wie er im Buche steht. Seine Geschichten sind die eines Mannes, der all den Genüssen der Zeit zugeneigt ist, der weder Angst vor dem Leben noch den nötigen Respekt vor dem Tode hat. Andererseits ist er ein Beispiel dafür, welchen Vergnügungen sich hinzugeben den Reichen und Adligen jener Zeit ein Lebensinhalt war. So Ihr genügend Taler Euer Eigen nennt, sind jene auch Euch nicht verschlossen... Wir erheischen nun einen Blick in den Saal, in dem der Graf seine Feste zu geben pflegt. Der Graf und seine Gäste sind mitten in einer lebhaften Unterhaltung.

„Wein, Mundschenk, mehr Wein... He he... habe ich Euch schon einmal die Geschichte erzählt, wie ich meine erste Zollburg erworben habe?...
Nein?!
Als ich eines Tages in einem Gasthof auf der Durchreise in Finsterwalde abstieg, da kommt doch...
...aber Greta, nicht jetzt, du siehst doch, daß ich gerade meinen Gästen eine Geschichte berichte.
Also, da kommt doch dieser Edelmann auf mich zu. Ruprecht von der Hohleneiche war sein Name, na, wie auch immer, und er fragt mich, ob ich Lust hätte, etwas 17 und 4 mit ihm zu spielen. Ihr wißt ja, wenn wir die Schelmenbeine rollen lassen, habe ich meist Pech..."
„Ja, ich bekomme noch 4000 Taler von Euch."
„Schweigt, Geldschneider! Daß dieser Erzdiakon immer meine Erzählungen unterbricht... Nun, ich setze also 1000 Taler und Ruprecht gibt die Karten. Und was denkt ihr, nehme ich auf?... Eine Zehn und... noch eine!
Gewiß, ich habe geschauspielert, ganz wie die Gestalten dieses Engländers, wie heißt er noch? Shakespeare, genau! Ich überlege also angestrengt, um den von der Hohlen Eiche – har har – nachdenklich zu machen, und entscheide dann, lieber doch keine Karte mehr zu nehmen. – Na endlich, der Wein! – Ruprecht nimmt noch zwei und schaut dann ganz zufrieden drein. Er entscheidet, keine weitere mehr zu nehmen und wir decken auf:
Er hat einen Jungen, eine Dame, einen König und eine Neun... ich grinse – und lasse die Hosen runter! Ha ha... und streiche seine Taler ein!
Im Laufe des restlichen Abends gewinne ich so an die 8500 Taler, wunderbar, sage ich euch. Na und dann, mein Kopf fühlt sich vom vielen Finsterwalder Dunklen schon an, als habe da eine Kartätsche eingeschlagen, da bittet er mich doch, ihm das Geld zurückzugeben. Wollte mir seine Zollburg Waldenfels dafür für nur 12000 Taler verkaufen. Ich überlege kurz, und schon sind wir handelseinig...
Tja, so war das damals...
Mein Gott, Priester Tankred, gibt es denn bei Euch in der Kirche nichts zu essen!?... Sieht ja furchtbar aus, wie ihr die Tau-

ben in euch hineinschlingt!"
„Hmpff... Verpheiung. Awbärr ef mumhdet gar gött- grmpf – gar göttlich."
„Ja, ja... Ach Landgräfin Elisabeth, nehmt doch noch etwas von dem Hasen, ich ließ ihn just für Euch fangen. Und Ihr, Abt Laurentius, ist euer Becher noch gut gefüllt?...
Hohe Damen und Herren, eine andere Geschichte: Als ich einst eine Meinungsverschiedenheit mit Baron Zelphyr auszutragen hatte – ich war der Ansicht, seine Tochter sei eine sehr begehrenswerte Maid, er der Ansicht, ich solle diese Komplimente eher meiner damaligen Frau machen – Gott hab' sie selig – entschlossen wir uns, Gott unseren Richter in einem Duell sein zu lassen...
So trafen wir uns denn an einem nebeligen Novembermorgen, unsere Adjutanten Höflichkeiten austausschend, wir selbst voller Konzentration."
„Welche Waffe wähltet Ihr, Baldur?..."
„GRAF Baldur, wenn es euch beliebt, Priester!... Nun, da der Schuft mich beleidigt hatte, erwählte ich den Degen zum Richtinstrument Gottes. Sodann begaben wir uns auf unsere Positionen. Und ihr werdet es nicht glauben, plötzlich zog ein derart dichter Nebel auf, wie ich ihn noch nie erlebt hatte. Wir fuchtelten wild mit unseren Waffen herum, stießen unsere Köpfe an verschiedenen Bäumen und versahen einander tatsächlich auch mit einigen Streichen. Am Ende waren wir so erschöpft, daß wir uns in die Arme fielen und beschlossen, unser Duell zu beenden."
„Was war dann das Ergebnis eures Duells?"
„Tja, wir vertrugen uns, wenn man so will, mein Ansehen bei Baron Zelphyr war wieder auf ein gänzlich normales Maß gestiegen, meine Gesundheit allerdings hatte etwas gelitten. Mein Gott, die Narbe auf meiner Wange schmerzt bisweilen noch heute... Greta! Greeeta!... GRETA! Meine Wunde schmerzt, wo seid ihr denn immer, wenn man euch braucht?... kommt mich endlich TRÖSTEN..."

Hoffentlich seid Ihr, verehrter Leser, nicht zu entrüstet über die Szene, in die uns gerade Einblick gewährt ward. Graf Baldur von Dekadent neigt häufig zu derben Äußerungen, nichts desto trotz scheinen diese seine Besucher eher anzuziehen als abzustoßen. Vergebt seiner Wortwahl in jedem Falle, mich dünkt, es könnte die Sprache dieser Zeit gewesen sein...
Nun, ziehe jeder von Euch seinen eigenen Schluß aus den Erzählungen des Grafen - die Rolle der Greta jedoch erscheint einer näheren Betrachtung durchaus wert:
In dieser unserer Zeit ist es durchaus üblich, sich eine Mätresse oder auch einen Geliebten zu nehmen, neben der Ehefrau oder dem Ehemann, versteht sich... Unser Graf Baldur ist in dieser Beziehung ein eher harmloses Beispiel, da seine Ehefrau bereits verstorben ist. Wie dem auch sei, ein unbestreitbarer Vorteil einer Mätresse oder eines Geliebten ist es, das Ihr selbst, verehrter Leser, ohne Zweifel im Ansehen Euch Gleichgesinnter steigen werdet...



Zum finst'ren Räuberthume
Oder: Was Anno Domini 1632 mit Landgraf Stephans Waren geschah

Es war soweit: Landgraf Stephan hatte im vorangegangenen Jahre sein viertes Lager in Waldstein eröffnet und sodann seine Karren und Ballons in alle Himmelsrichtungen versandt. Alles deutete darauf hin, daß des Landgrafen Lager im nächsten Jahr bis zum Bersten gefüllt sein würden und es zur Verleihung eines neuen Adelstitels durch den Regenten von Mittelland kommen werde.

Just in diesem Moment trat der heimtückische Baron Hugo in das friedliche Leben des arglosen Großhändlers Stephan. Baron Hugo also witterte fette Beute, da Stephan seine Transporte unbewacht durch Mittelland geschickt hatte. Der Baron, welcher die Herrschaft über das gefürchtete Räuberlager Meucheltann unter der Führung von Orlog, dem Unbarmherzigen innehatte, war festen Willens, mit seinen düst'ren Gesellen einen Überfall auf Stephans Transporte zu verüben. In Baron Hugos heuchelnden Memoiren sollte man später lesen:

„In der Vergangenheit schon bemerkte ich, wie maßlos sich Landgraf Stephan aufregte, sobald es galt, einen Theil der in einem seiner Lager eingetroffenen Waren aus Lagerplatzmangel an die Bedürftigen in der jeweiligen Stadt zu verschenken.

Meinem untrüglichen Weitblick verdanke ich die Erkenntnis, daß es nicht zuletzt wegen

Stephans ungeschickten Lagerraumverkäufen im nächsten Jahr zu einem wahren Freudenfest unter Bettlern, Tagelöhnern und anderm nichtsnutzigen Volke kommen wird.
So habe ich jetzo beschlossen, Stephan im nächsten Jahr diesen Ärger zu ersparen, indem ich ihn von einem Theil seiner Waren befreien werde.
Ich begab mich also zum Hauptmann Orlog, um das Notwendige zu arrangieren. Der Räuberhauptmann und seine Kameraden haben mir bereits in der Vergangenheit nützliche Dienste erwiesen, wenn Ihr versteht, was mir zutiefst am Herzen liegt.
Nichts liegt mir ferner als Gewalt! Doch leider fand ich bei derartigen Unternehmungen bisher immer hartnäckige Söldner vor, die mich am Forttransportieren der Waren meiner Freunde hinderten. Somit sah ich mich dieses Mal sogar gezwungen, mir die Unterstützung der Baroness Natascha zuzusichern, welche mir dann gegen die unverschämte Summe von 12700 Talern ihre „Räuber" zur Verfügung stellte. (Hauptmann Orlog und seine Kameraden hören dieses Wort wirklich nicht sehr gerne...)
So begann also die glorreiche Schlacht gegen Stephans Fuhrleute und deren Karren, bei der ich mich – wie nicht anders zu erwarten – als der bessere Stratege erwies. Durch außerordentlich geschickte Taktik gelang es mir, alle gegnerischen zwölf Söldner und Fuhrknechte mit nicht mehr als lächerlichen siebenunddreißig Räubern zu vernichten und fast alle Waren fortzuschaffen.
Bedauerlicherweise mußte ich Baroness Natascha für ihre Dienste die Hälfte aller Waren überlassen, gleichwohl sie mich nur mit zwölf Räubern unterstützt hatte."

Es bestätigt sich hier, neben der verfälschenden Hinterhältigkeit Hugos, daß ein Überfall durchaus lohnend sein kann. Doch solltet Ihr immer bedenken, mit wem Ihr es zu tun habt, so Ihr Euch entscheidet, ein Räuberlager zu führen: Mit den finstersten aller Gesellen, mit Räubern! Mit denen, die keinesfalls alles mit sich geschehen lassen.
Sollte sich auch in Eurer Nähe ein ähnlich gieriger Händler wie unser Baron Hugo befinden, so könnten sich einerseits eine Eskorte, welcher Ihr jeden Eurer Transporte unterstellt, andererseits die Bitte um eine militärische Eskorte einer Zollburg, die Eure Handelsrouten überwacht, als lohnend erweisen und diejenige Sicherheit verschaffen, welche Eure Waren wohlbehalten an die von Euch ausgewählten Zielorte bringt.
All diesen Beschreibungen zum Trotz solltet Ihr Euren Transporten, wenn sie für Euch von großem Wert sind, Eskorten beifügen, damit Eure Fuhrleute und die sie begleitenden Männer im Zweifelsfall einen guten Hieb mit ihren Knüppeln für Euch und gegen die Räuber tun können.

Begegnungen mit wundersamen Gestalten

Auf Eurem Weg durch die Ämter, während Ihr versucht, Eure Taler zu mehren, oder Euch durch Eure Missetaten Respekt verschafft, werden Euch vielfältige Ereignisse widerfahren. So könnt Ihr an Festen teilnehmen, Zunftausstellungen organisieren, erhaltet Steuerrückzahlungen oder verteilt großzügige Spenden an Eure Mitspieler.

Neben diesen willkürlichen Ereignissen könnt Ihr jedoch auch in vielen kleineren Abenteuern mitspielen. So wird Euch ein Buch zum Verlegen angeboten, Ihr könnt Seminare zu verschiedenen Themen besuchen, ein berühmter Wissenschaftler zieht durch die Lande und hält Vorträge, Ihr nehmt an Expeditionen in ferne Länder teil oder laßt unter den Grundmauern Eures Wohnsitzes Grabungen durchführen. Auch kann es Euch geschehen, daß Ihr aufgefordert werdet, an Wetten, Wettbewerben oder gar an der Aufklärung eines Mordfalles mitzuwirken. Etliche andere Begebenheiten harren Eurer Abenteuerlust.

An all diesen Spielen im Spiel, die sich meist über viele Spieljahre erstrecken, solltet Ihr teilnehmen, so Euer Geldbeutel dies erlaubt. Ihr habt hier oft die Gelegenheit, spezielle Fertigkeiten zu erlernen, die Gunst etlicher Personen zu erringen, Euren Konkurrenten ein Schnippchen zu schlagen oder einfach auf bequemem Wege Eure Börse erheblich aufzubessern. Packt jede Gelegenheit beim Schopfe, die sich Euch bietet, sei sie auch noch so abwegig; ein guter Abenteurer ist häufig auch der bessere Händler…

Index

A

Ablaß 23
Ämterverteilung 36
Anforderungen an Ihren PC 6
Anschwärzen 28
Ansehen 30
Anwerben 27
Arbeiter 16
Arbeiter – Produktionsmittel – Verhältnisse 16
Aufträge 9
Auftragsbuch 15, 25
Auswahl eines Amtes 11

B

Beleidigung 31
Bestechungen und andere Schandtaten 11
Bewerbung auf unbesetzte Ämter 19
Bezahlung 22
Bürgerrechte 29

D

Direktoren 18, 21
Duelle 35

E

Ehe 22
Einheiten 32
Ereignisse 29
Erpressen 28
Eskortierung 17

F

Fechtunterricht 31

G

Gefangene machen 33
Geldleiher 21
General 32
Geographie, eine kleine 41
Gericht 35
Geschehnisse in Mittelland 30
Geschworenengericht 22
Gesetzbücher 21
Glauben (konvertieren) 22
Grundregeln über den Händler 43

H

Handel 13, 42
Handelskarte 13
Hinterzimmer 27
Holt-Beute-Auftrag 17
Holz- und Steinlager 18
Hot-Key 10

I

Installation 6

J
Jahres-Kontingent 18

K
Karte von Mittelland 40
Karriere 19
Kirche 22
Kirchenzehntabgaben 21, 30
Konfiguration 6
Kontor 12
Kreditbuch 21

L
Laden 12
Lagerraum 18
Letztes Spiel fortsetzen 12
Los geht's – eine Partie starten 9

M
Manöver durchführen 27
Motivation 25

N
Niederlassungen 13, 14

P
Plündert-Auftrag 26
Privilegien 20
Produktionsauftrag 14, 16
Produktionsverhältnisse 38
Prognose der zu erwartenden Kosten 15

R
Räuberhauptmann 32
Räubertypen (vier) 25
Rechnung 30

S
Sabotieren 29
Schafft-Auftrag 17
Schickt-Auftrag 25
Schreibstube 19
Schuldturm 30
Sicherheits- bzw. Tarnungsgrad 26
Söldner und Räuber 24
Speichern 12
Spielhilfen 12
Spieloptionen 11
Spion 21
Spionieren 28
Stadtinformation 13
Statistik – Der Spielstand 29
Steuer 30
Steuerung 8
Strafen 35
Sub-Plots 30

T
Taktiken Ihrer Einheit verändern 32
Titel 29
Transportmittel 16, 18
Tücken des Schicksals 30

U

Überfallt-Auftrag 25
Überfall – Der Kampf 31
Überwacht-Auftrag 26

V

Verkaufsauftrag 16
Verkaufssteuern 21
Versteigerung 34

W

Wahl 31
Ware 14
Warenbestände 14
Waren erobern 33
Warentransport 26
Wegzoll 27
Wer ernennt wen? 37
Wohnsitz 17
Wohnsitz erweitern lassen 17

Z

Zertifikate 14
Zollburg angreifen 25
Zollburgen und Räuberlager 23
Zollsatz 26
Zollsatz festlegen 27

IDEE UND PROGRAMMIERUNG:
Matthias Kriesell und Lars Martensen

GRAFISCHES KONZEPT UND LEITUNG:
Andreas Adamek

2-D-GRAFIKEN/ANIMATIONEN:
Tobias Franz, Jürgen Lacher, Lothar Mahler, Mark Yates

3-D-GRAFIKEN/ANIMATIONEN:
Lothar Mahler, Andrew Walker, Andreas Dubhorn

MUSIK UND SOUNDEFFEKTE:
Alexander Röder, Theo Hoffmann, Matthias Kriessell, Lars Martensen

SPRACHAUFNAHMEN:
Ralf Adam, Alexander Röder, Michael Kairat

SPRECHER:
Aart Veeder, Matthias Keller, Peter Heusch,
Roberto Cappelluti, Elke Schützold, Monika Hessenberg, Claudia Nix

TESTPHASE UND SUPPORT:
Michael Kairat, Michael Backhaus, Rico Ottofülling, Sascha Ramali,
Gerald Reiman, Thomas Stahl, Matthias Stiffel, Hedi Tennstädt, Dirk Turówski

HANDBUCH:
Lars Martensen, Matthias Kriesell

LAYOUT UND SATZ:
Maren Selke

KOORDINATION:
Jürgen Reußwig

PROJEKTLEITUNG:
Arne Peters

SUNFLOWERS ist eingetragenes Warenzeichen und Handelsname der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Sofern sie hier nicht besonders kenntlich gemacht worden sind, bedeutet dies nicht, daß es sich um freie Namen und/oder Kennzeichnungen z.B. im Sinne des Markenrechtsreformgesetz handelt.
Copyright © 1996/1997 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Alle Rechte an der Software, den Grafiken, Texten, Illustrationen, dem Handbuch etc. vorbehalten.

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung dürfen weder das Benutzerhandbuch, noch einzelne Teile davon mit mechanischen oder elektronischen Mitteln, durch Fotokopieren oder auf andere Weise – mit Ausnahme zu privaten Zwecken – vervielfältigt und/oder verbreitet werden. Gleiches gilt für die Software und für ihre Einzelteile.
Weder SUNFLOWERS noch die Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen eine Haftung übernehmen.

SUNFLOWERS
the world of entertainment